

益680円



F界のプリンセス・新井栗子先生をヒロインにしたモトコチック・アドベンチャー!

●アニメファンに人気パツグンの映画を、そのままのグラフィックでスゴロク・アドベンチャーに!

〒160 東京都新宿区新宿 5 丁目 18番20号 辰日出版 ☎03(208)8701(代) 03(208)6740(編集部)

郵便はがき





東京都新宿区新宿5-18-20

## 辰巳出版(株)



編集部行



15	<b>年</b> 酬
6	年齡
7	職業(または学校名)
ゲー	ムとメーカー名

●アソコンへのご意見、ご要望、メッセージなどをどうぞ。



## 過激で元気! 同人ソフト大集合

## 〈愛読者アンケートハガキ〉



♥来意このすうばあシリーズで、やってほしいことがあったら自由に置いてください。

♥同人ソフトプレゼントの答えを書いてください。

# 同人以万大集合



とびっきりの手づくりパソコンゲームをご賞味ください

34 フーッ、一息ついてお茶でもいかが? お相手するのはキャピキャピ女子高生

## ちのリアルのプレイク

DOUJIN SOFT

## コレクション

ユニークス/RUNTECH soft ECE-SOFTWARE FACTORY/TSUKKAsoftware

ローカルコンピュータクラブ/R-soft ファミリーソフト/ぐるーぷCAD RANMA PROJECT

夏だ! 晴海だ! コミケだ! 熱気いっぱいの会場では参加者全員が主人公だ

88コミックマーケット34日文新レポート

60 いままでだれも知らなかった、同人スタッフの素性がここで明らかにされる…

開発スタッフよもやまインタビュー

エネークス編&STUDIO TEN編

69 読んでください、見てください。決して終 わることのないソフト開発ストーリー!

DOUJIN SOFT ネバーエンディング

**DOUJIN SOFT INDEX** 

76 購入先・購入方法リスト

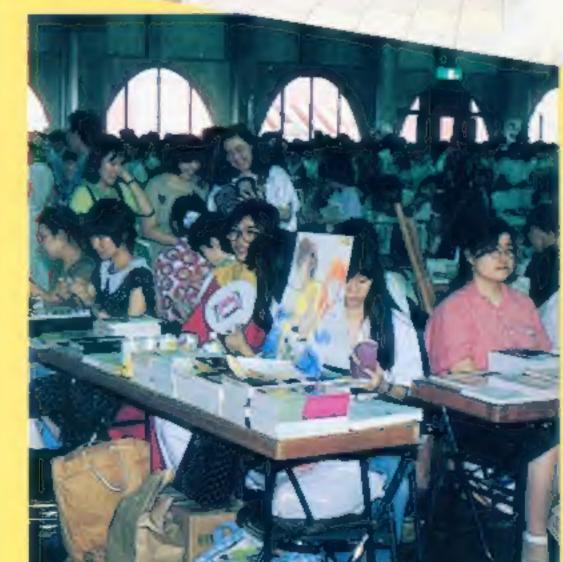
78 クイズ&ソフトプレゼント

さまでくれば、さすがのキミも創作意 欲が沸くってもんだ! さぁ、挑戦だ!!









## Days Sea 1988 Autumn CONTENTS

## 同人ソフト大集合



個人ソフトってなに? なーんて質問しているキミのために、基礎講座を開設!

## オワツリ DOUJIN SOFT?

おおず切り抜いて定期入れに忍ばせたくなる、美少女グルメのフルコース

## AJINで支付表が表別では

図天直下型の○○○シーンをマン載 / これ以上の刺激はカラダに毒だゼ !!

過激度 120 % 禁断の 過激度 120 % グラフィクス

12 コイツがあればボクらのハートはいって も熱い/ 注目の37作品を一挙掲載

SOFT



## コレクション

HYPA SOFT エレインソフト SOFT FORUM/STUDIO TEN ぱいなっぷるまあまれいど G.P.M. 情報/パースソフト/それゆけパソコンクラブ

※掲載ゲームの対応機種(シリーズ名)については、 74・75ページの脚注を参照してください。



# SECTION 1

## 素晴らしき同人 誌の世界

同人誌……。

その甘味な禁断の果実を手にしてしまっ 嫌われながらも、 た者は、すでに常人と同じ道は歩めない。 続けているアイテム。しかし、いったん嫌われながらも、根強くその人気を保ち い「手づくりの良き」と、「緊張感」があるか 世間さまにはオタクだマニアだと忌み そこには商業誌では得られな

いうことは、その制作費用は もとが取れないという「緊張 すべて「手づくり」である。と 言うまでもなく、同人誌というものは ークルのメンバーの負担と 必然的に、 売れないと

> めのものだ。という意見が、正統派のか きたいし。 ただちから出てくると思うが、ここでは、 ことを言いたいのだと、理解していただ "売れなければ見てもらえない"という あくまで他人に見てもらうた

は、とどまることを知らぬかのように膨 ミックマーケット、 どの勢力はすさまじく、同人誌即売会(コ 在する。特に、近年の「美少女」「アニメ など、それこそ星の数ほどサークルが存 ばず、「美少女」「特撮」「アニメFC」「芸能」 FC(主にキャプテ らみ続けてきた。そのジャンルも多岐に み出す楽園にも似た奇妙な同人誌の世界 わたり、「創作」「パロディー」は言うに及 この「手づくりの良さ」と「緊張感」の生 コミストなどの参加 ン翼、聖聞士星矢)」な



ジャンルが登場した。 かし、ここ数年繁栄を極めたそれらのサ サークルの大半を占めるほどである。 クルの地位を脅かす、まったく新しい

# SECTION 10

# ついに登場!第二のメディア

「同人ソフト」。

名も参加できるメリットがあるわけだ。 集などもちゃんとある)。すなわち、 シイものはない。そう、第二の理由は、 成となりうるものである。その理由の一 位置すると言っても過言ではない。美少 占めていることである。「同人ソフト」は 。美少女。のグラフィックがその大多数を があげられる(もちろん、 形態をとっていることが多いということ 間違いなく、現在、同人誌世界の項点に つとして、「同人ソフト」はゲームという ンスを保ち、とりあえずの平和を維持し てきる。マニアにどって、これほどオイ てきた同人誌世界にとって、十一分に脅 文系。の正当な流れをくんだジャンルだ。 ケームができて、 このジャンルは、各勢力が微妙なバラ しかもHな終まで堪能 グラフィック

いまや、かせん注目を集めている同人ソフト。ゲームストーリーのおもしろさ、グラフィックの質(とくに美少女キャラの出来には感激してしまう)には、パソコンマニアも思わずうなってしまうほど。しかし、その詳細について知っている人は、まだそ

れほど多くない、というのが現状だ。そこで、同人ソフトについ ての基礎的知識を、ここでわかりやすくレクチャーしよう。



さらに、「同人ソフト」には、もう一つの強力なメリットが存在する。それは、の強力なメリットが存在する。それは、一般の市販ゲームソフトが、約六千円トはその十分の一位の値段で売られている。なかには、10円なんていうものまでる。なかには、10円なんていうものまである。これは、フロッピーディスク一枚ある。これは、フロッピーディスクー枚ある。これは、フロッピーディスクー枚

まったとき、せっ べものにならない ヨンを、、オプションハンター。た取られ ラクターが、サラキ、発で全滅してし てはとても喜ばしいことだ。 の値段が、10円単位になってきたために てしまったとき、 たい悲しみだ。手塩にかけて育てたキャ カスソフトだったという経験は、 てきる離れ技であるが、 うな思いで買った ても一度はあるだ 10円なんていうものまで それらの悔しさとは比 何千円もするソフ下が ロッピーディスク一枚 心とサイフの痛みがあ ろう。それは、筆舌しが かく四つためたオプシ ユーザーにとっ 身を切るよ だれに

は同人誌世界を陵駕しつつある。 メリットを引っさげて、今や「同人ソフト」 いためか)楽しめるものが多い。これらのいためか)楽しめるものが多い。これらのは同人とを引っさげて、今や「同人ソフト」

世界を見せてくれるはずだ。

。最後に、く

不思議な

販ソフトでは絶対にできない、

ら、ユーザーもじっくりと楽しもう。市

フの著労の連続で作ったソフトなのだか

売を通してユーザーの手に渡る。スタッ

いないにコピーされ即覧会または連信販

れぐれもコピーなどしないようにす。

# ホワッツ?同人ソフト

国人ソフト

涙が流されていることは言うまでもない。 味のある人は一度のぞいてみるといい。 でにはおびただしいまでの血と、汗と、 同人サトクルの魅力は、ここにあるとい ワイワイガヤガヤ楽しいひとときだ。興 締め切りギリギリまで行動を起こさない てイラストレーターや、プログラマトは必然的に"徹夜』は免れない。往々にし 前にやいと不腰を入れることが多いため、 テに起こして、グラフィックを入力しプ 議が終わると、各スタッスの地獄の日々 れる。このときは、メンバーが集まって、 でも同じであるが、まず企画会議が開か 本誌のなかで語られているので省かせて ようにして作られるのか。詳しいことは ものなのだ。 が始まる。シナリオを作り、 いただくが、一本のソフトが完成するま ログラムを組む。だいない完成予 ってもあながち間違いではない。企画会 制作を開始するにあたり、どこの世界 こうして完成したソフトは、 その「同人ソフト」はいったいどの それをコン 定日寸

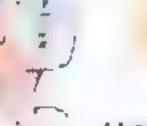






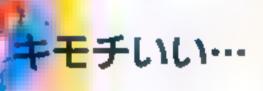


同人ソフトの魅力の一つは、なんてったって Hシーンの過激さ/ そこで、とっておきの をみんなにちょっとだけ見せちゃおう。あん まりスゴイからって、キミキミよだれをふか ないとキーボードが…、あ~ぁびしょびしょ。



快楽のひとり舞台

やっぱり 自分でするのが…



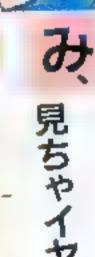
















## マない が倒錯の世界編

# チュパチュパおしやぶり編



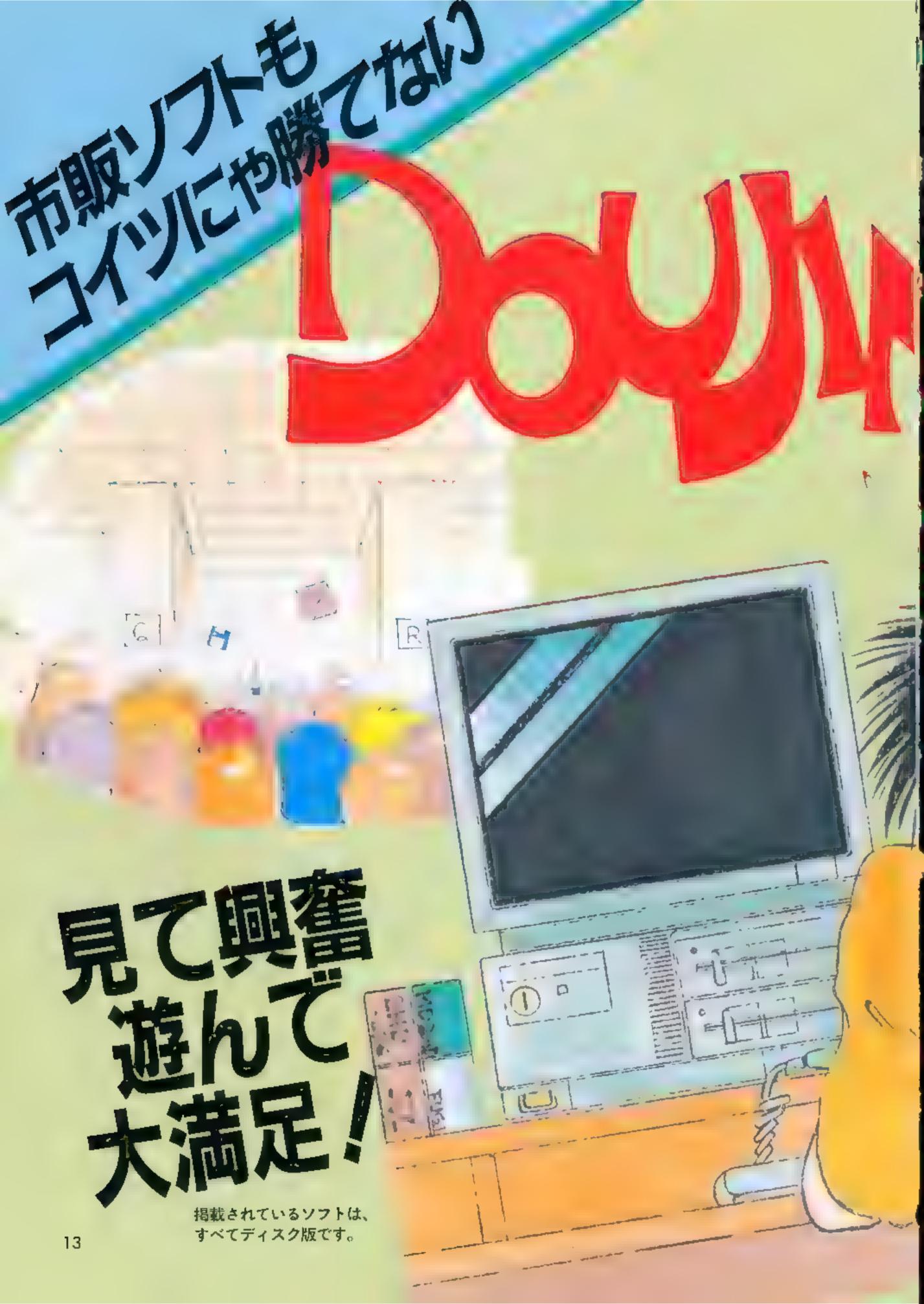












## 本格派ADVの 王様なのだ!

# HYPA SOFT

今まで開発したソフトを見て

HOM

横浜を根城に勢力を伸ばしつつある HY-PAです。うちの開発スタッノは、みんな社会 人なんですけど(ア、一人違った)、それぞれ 役割分担して、ソフトを開発しています。で すから、スタッノ全員揃うことはあまりない ので、企画会議をやろうと思ってたまに集ま 最後に、ただいま
HYPA SOFTではスタ ソフを募集しています。カワイイ女の子、待 ってるからネ。



みんな気心の知 ないた

果たそうて、

の超起層、スソーを蘇 きた。 をもくろむ謎の国象 るようになったとき かっての超人













の友だち。ギイ



ノイリアと戦う。

機種 PC-88シリーズ 2,500円



惑星ギィアとの戦いでは、壮絶なバトルシーンが繰 り広げられる。このグラフィックも見ごたえバッチリ だ。果たしてメフィリアは生き残れるのか?













現在の状況を知ることから始め

13 ア攻撃に参加すること フィリアは仲間ととも りたかいれ うちに 非面指集がかか

月的は述の帝国を倒す そのために超い

らしなが と、ゲームは LENAVZYAT いくのか、

念だけと、見ごたえのあるケームだ。

エルベ帝国の宮殿には、たくさんの謎が隠され

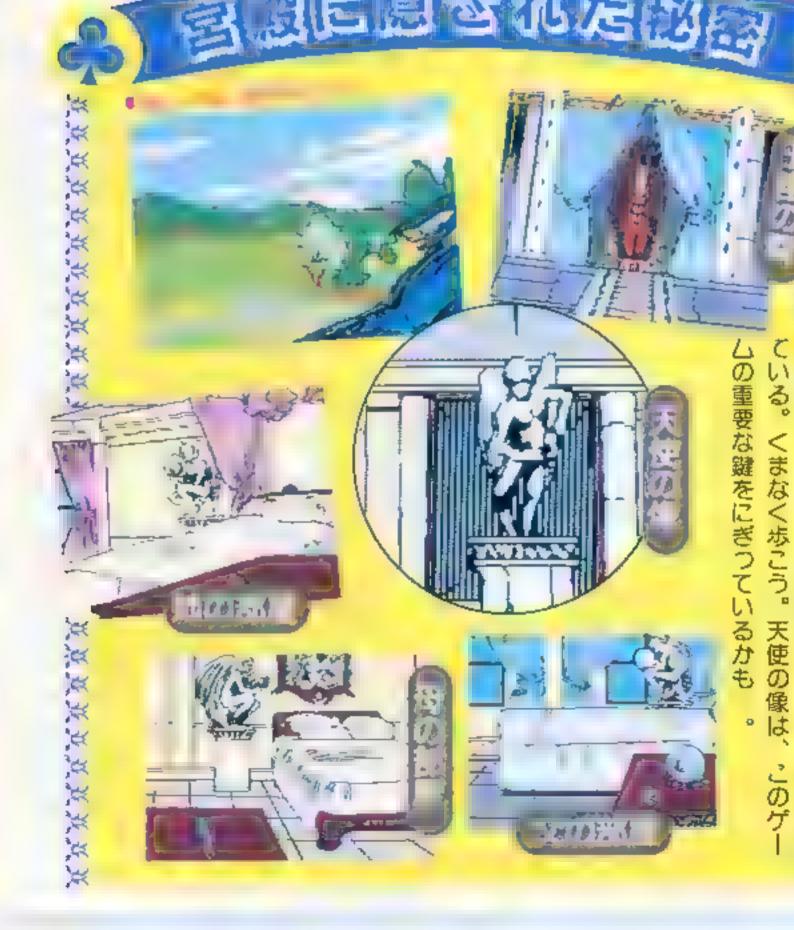
スク6枚組とあって、

子年のよりから目ざめ

ラッフがあるのでセーブできないのが残 肌がせたりしてないのもよい 金中、ト 女の子も素敵し描かれているのた

きる





機種

PC-88シリーズ

メディア 5 インチ 価格 1,000円

時の鍵…それは 次元をつなぎ、 時限をつむぐ…

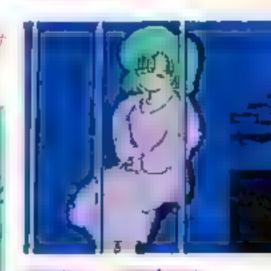
## 時の鍵

だ。というというという

は、スカリアというところ。時限が違うここは、暗黒に包まれている不気体な場所だ。スカリア城を尋ねている不久なと、そこにはも始さまがいた。 せんのいによると、 まずコスカの森の魔法使いデバーがこの世界を支配してしまい、 妹のこりで起がさらわれたというのだ。

JO: 3

お姫さまの頼みとあっては断るわ会ってはしいという。



うわけなんだ

いう生有を肌かったとた 間を聞き、代々伝わると 魔法使いがいた。改女の 森には、キリエという

になっても、リムスまではタリアしたこいないけれど、この先でゲームオーバースへと向かうことになる。 スへと向かうことになる。 以精は、悪の支配者デバーの棲む、リムム、何者かが襲ってきた、そしてボクと

ても、リムスまではタリアしたことになっている。うれしい心道いたれ、リムスの城の中では、いくだれ、リムスの城の中では、いくでも、リムスまではタリアしたこ

が解き切かされるのだ。まべての事あい少女に再も出会うとき、まべての事

すーフェンクから、す・かり感情移入 さきて、リスミカルなテンボでケームが が作しているのかうれてい。ところとこ の上げてくれることうけあいだ。キミが の上げてくれることうけあいだ。キミが り上げてくれることうけあいだ。キミが



こんな不思議なす

いちばんよく売れたと

神秘的な香りに、

行きまし

時の鍵を使って

「ングでいまる

そして机の関に取っ

ている。つい鍵の

れるはの少

日の山上妖精が現れた、

つの頃から



て次ルをさまよ

うたびに、

正か

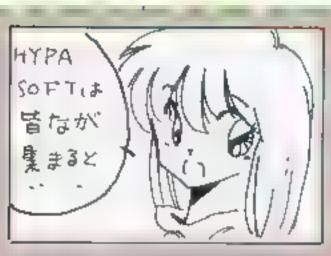
て時限を、

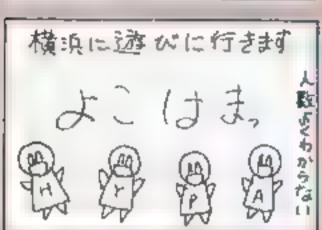
そし

寺の鍵を使く

少しまつ解けていた

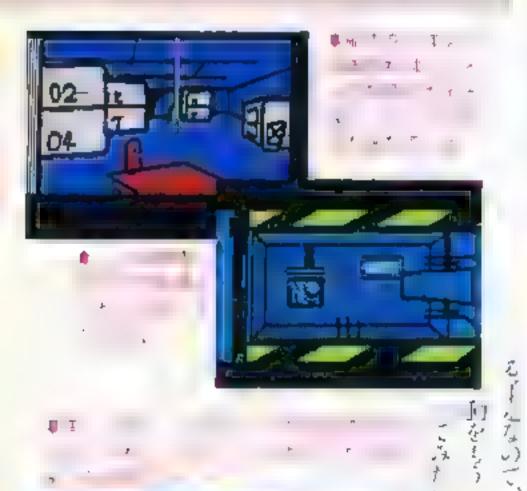
一だうよ













## Remembrance



遺跡を採検するためい、 ましてそれが、 或不依在 減り

想像力を動かし

てるキミノ

最後までいきつ くことはできな んな人持ちでは のゲームは、

状虎の中で始まる、SF・ADVだ

目がさめたらとりあえずセンタ

このゲームは、

いいだぞり つとひと回り、 自己紹介が終わ 探査船の中を ろん ぐる

ここが最大の「ラー難関。 アクションゲー なところを見て目ろう もひと気母ひと事が念入りしな 動で船を移動させなければならない しばいくすると ここを必 人破でさればひと安心 もちろん に反応かあり

解う終んたとき、 しナスト 順力

このな風お、相、 邪無の光心がりて 天の光差し 一人の一女器路り 皆を教い事がん

h rance?

ちし水す

こりは

少女ばかりて、 の紹介がある







## 掟破りの超過激グラフ イック漕載!! IL/12SOFT

超さわどいグラフィック。尽い細いアニないだ。彼らの特徴は、なんといっても

は、冬」三角ソフトの開発に明け暮れている けど、完成するのを楽しみにしててね。









PC-98-88 1.600円 g

作われてしまう、

つまり、魔

まうという恐ろしい結木にな

た最初っからやり直しに

かりとりな

\*\*\*・フ・なで ね

そうなると、

物の呪いによって失明してし

## ☆」見する

写真でもおわ の上型質がイン主義発射で けど、実際の中身のほうはというとこ。 かりのとおり、カワイイ女 ラーRPG風なんだ

間(泉しい楽しい難問なのです)がある。 助け出すために、森を越え由を越え旅を ケーちょうとごも選択を認ると、 そのシーンごとの適切なコマンドを選択 キミは、嘘物に連れ去られたエース好を 面が良っ暗しなってデームオーバ このポイントにたどり着くと、ゲームは するという文文だな、飲い全中、 してクリアしていかなくちゃなんないワ ダルトADトゲームないだよ 一人公の くなるといういは マンド選択で進めていくんだけどね)、 コマンド選択方式。なって「移動すらコ 工人公の目か 数々の節 人種介ア



ill ill

二一部介

つけちなん

# は

だかまかまかしいホ たゲームストーリー、 なん の中へ述い しくんだけど、ここではた Z ター 込むんた コマ

れない。まあ、当然だけど れば、最初のようしい。 いしてシピアな選択は迫っ テキトーに入りしてや Thurs more

の名用はミミイ。 てウサギにされていたらしいんだ。彼女 なって、どれか一つを選ばなくちゃいけ あ、ここからがかれたコマントはれて かしていれる からな論のウサキちゃんが一次する とりあえずキスなんぞをしてみる おおし、とこ、クト、女い [f] た なんとこの娘は魔物によっ れた また、いけいくれた これまでのいきさつを

ナニーア 4 - 11111 これが スケベ しまし、 といりも

そうしゃくは、 オナー こうし っかりイッちゃって いいるかどこ モッか ない 7 **ペンド** 

ナイスー 21204

本の様んから

★おお~つと、器具を使うとは反動でザだぁ/

ち人病しい

むし真めれば

るだっこ

けいっなるい

イナナカいて

寸

1の森か

脱出できるん



ままぉ~、妹さんもなかなかのモン な。 おじさん、1本とられちゃつ



てインランさに年季ガ入ってますなぁ

価格

PC 98・88 シリーズ 機種 5インチ

1,100円

んと楽しもう!!

Vol. 4 ろわたあす

まれなれて、悲い結 いくっなんでも少しは考え

出ばなをくじかれるってヤツだよな たならば、 力が問題。 まず、 次は目的地へ。 ここでは声のかけ さっそく

ホテルへ直行って丁もあるけれど、 ダーな女の子が立っているじゃあり スター うまいこと彼女を誘い出し いきなりスレン

走

➡大胆なボース てくれる 真な美しゃない 真奈美嬢です/

●ついにFUCK IN。ちゃんと満足

させてあげなきゃあダメだぜ /



へと進んでくれるの

## こお~んなオマケコーナーがあったりして!!

去あ

こりとっぱ いんだけ ħ

はとんど、葉を交わさずに、

っとくするちゃうん

インド人も2

ンラン娘だったわけ

かしなかしりすぎなでは、

ある

あるいは

こくるんだよな

でも の人、マネレちゃタメよ

ろんなバタ

‡ やんのクラフィ

こます

こんなかん

分満足させてくれる

でキミいスケベ心を

まに体を指き、

た)ここから先は

成女はなすがま

クリ 一人れしま

同人ソフトならではのグラ

ションが多くてもよかっ

中央

**私の極致へとトリ** 

プさせてくれるのだ。

干ミの夢をかなえてくれるものなんだ

ムは キこがあるエロ受け永

「田夫貴って

ちゃん。

後女のお名前は、

真奈美

ゲームの進め方は、

どのキーを押しても次のメッセージ

ジの最後に含マー

には、 同人ソフト るのガミソ。 たよねつ! お遊び企画 ならではの しつかりサークルの宣伝も兼ねてい 愛乃にゆうろおだあず。シリーズ もあつたりするんだよね。 ムのほかにオマケ

宣伝を兼ねたオマケグラブ

りたいときもあるには女の子に

いますおり



女の子に変身できちゃう夢のソフトなのだっ!

## The shall by Vol 5

大いる香奈美、香奈美の自動いを こいる香奈美、香奈美の自動いタ こいる香奈美、香奈美の自動いタ これターンが2つあって もう は人明にも昼間っかり程に重要 と体配だよ、スイミンの1分の は人明にも昼間っかり程に重要 といこう よるためでは、カスイミンの1分の しいこう しいこう しいこう なんがら重話してるの? 内しい りながら重話しててるの? 内しい あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの あつきなかり、お次はレズエーの



しあるだろ り そんなアナタにおスス







## 明好きの由美什めっ

まったくも~、 昼間っから男連れ こんじゃって、う らやましい…。 まいるわね、フン。



ああ〜愛しの美智八

あたしってさ、実はレズっ気 もあるのよね。あたしのバート ナーは美智代。早く会いたいな。

## 思い切って寝ちゃう

こんな夢を見るなんて、あたし ってやつばりエッチなのかな





## 過激CG、ADVにコ フピュータコミック!

# SOFT

なっ

う人の、人権でがんばっているサーク うとう作る側になってしまいました」と 物えりなくなり、 いう。SOFT FORUM。は、全員数 「市板のソフトを買っているだけでは、 客といううねかり、

では「PRESS FORUM」という 活動を進めている。また、このサークル ミック・マー トなどへの参加・販売を申むに 神戸のコミック・

フトを見ればうな手ける。人後のソフト

もなかなか即行できそうだ

AHOM

みなさん、はこめまして。SOFT ORUMの餌陵由です。僕らは京都を中心に、 神戸のコニストや、東京の精油なんがで活動 してます。近くに遊びにきたら、気軽に声か けてください。 そうそう、ゲームのPRもせ なあかんかった。うちの場合、ソフト開発で いちばん苦労するのが、原画をCG化すると きの色づかい。かわいい美少女キャン盛りた くさんやから、CG見てるだけでも楽しいと 思います。これからも、期持しててください

とこかく



かっこしまむり」という、 広なと、購入中し込みの仲介をまとめて りを発行し 水さかに打したもので、 全国24サー 作したソフトは ルーコミケの (1)

5 1 1, t 1, ちばん苦力するのが っからなたなか これは、「数多くある一人ソフトの 市の通信情報にも発行 いもり ソフト開発でい

> PC-88シリーズ 機種 5インチ メディア 価格 1,000円 -12 c

ね/

開けば

DOWN



どうしましょう

"SENTATION YOU. 1

SHOW

過収り i, ጂ ケベ 4 , , , , ンなも 7

手持ちの マニュア 心意気さえあれば、 難はない。 ハダカを見るん コインがなく CGが開い **できるはず** 5 アグラフィ なればゲー

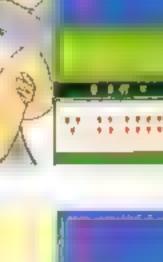
や全ステ

Ÿ

クを見

お楽しみもり信。 スクも発売され も表紙がカッ ウーン、 グラフ 7 何度や 1 るので、 ックの







まだまだ序の口

だける。

たコイ

その役に従っ

てき

5 せば、 る場合、 交換した 簡単に交換でき テンキーを押 カー 役が ť があ

一分末しめるけどね

クリアこさるたろう

そして、

ゆかと、帰へと、 ゆかりちゃんを捜して

少人

第一の難因は

7階から3階へ1

る階段に登場する「重せんば女」いま



そう所には日はてきない。 こいケーム 子門へとには「然といまるしかし、」 壊れた時 たいとは、てもそこは名門校の女子 きる ちょ が出る。学気性に人は、 いいない い心いがゲームすーバーのちとになって りすんなりほかりちゃんにんぞうことかこ しまいますぞう な体的には、 角を眺めるだけ こ人いなかを用むキャラクタ ことあなりないなまと感じれ が使ってクリア いよいよのかりちゃんいけつ ケベはま いる女い さはと内外はな 友注意, 思わぬ そうすりは

#どうしてゆかりちゃんが思ってるの? 約束を破ったのは彼女なのに





この子は一体何者に

## 機種 PC-88シリース 5インチ メティア 価格 1,200円

がれない

待てと暮らせど仮女は木ない

えーい、それでは

いざ女子なへ

はたまた

という場白からこのケーがは始ま

至内へ侵令

ただしおいい女

の対親

しか人ることが

別なく

りに欠ける は 生はあ

たが

日本しか会えないのであった。

てじゃなえない

八月上後女は名門女院の午礼

とやさく

目指すは、名門女学

子寮ダノ



●この娘ガス

い。彼女にした。する

てきたら、

もっとお

もしろかっ

たはず。

いかなり 動かいま んに自会っても「や ただ、いかりちゃ つうすい というべ

素を必要とされて、 は珍し が少なくて ゆかりちゃんの出番 国人ソ い部分もあるけ くくス 簡単二乗しめ ルなADY フトにして いろんな変 取しい ケベがな

を見るだけというシチュエー

**一** 

ししか

ほとんさ

がたくさん日

こくる

せいかく火死いが作でなるかい

アを探検させてはしかった。

たとえばト

れから減をいえば、

り心のひかりちゃ

食量とかね。

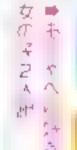
しないかがだんだんもち

ひ込んだんだか

ち、といろんなとこ











# の登場!

## PC-88シリーズ 5インチ 1,200円



の原連担

ケレ突っ込みの会話を展階 CGコミックである スト 2人の女子高生

★ノーへルで2人乗り。いけませんね-

トーンはから

かくスメン、

30

りとなき込まれ、

ていたのだが、 ただかだグラフ なかなか 心肥

機種

メディア

価格

ルへ、地げ込んで、 っており

●・プロさてフラホテルト



なバリエーション が乗しめるような ハスト 1 か 人かほしかた。

アとして知いているというこ マルムやマンガ本のほ いもないせ 致命的な久町がある。 しいを追いかけて それがけなり かくつ

ら日田にできる。 惠

3

という同人ソフトのあっ方に好感か

もてるものの、

せつかくカフィヒュータ

その機能を一分に活用しない手

はない。企中で、

ナナドニのです。 R. Y

■よんだをは歴 に腹を膣 いたものを、どんと人形にしていけ

24

いる

FN、現在は、『ローBソフト』の可販と、 解散し、生まれたのが。STUDIO T Bソフト。だ。。。DTBソフト。が発展的に ともいえるソフトを開発したのが、。DT テクノポリスソフトから発売された

発しており、『お嬢様くらぶ のほかに、 新作ソフトの開発をマイペースで行って PC 8系のゲームソフトを中心に開 うに開発が重まない力が悩みのタネ。今

トゲーム お嬢様 らふ この快ケ 界格し

数は流動的)の混合チームだが、 会人はまとま
た時間が取れず、

後継者を育てるのか課題とか

自分かわかそろそろ引見できるよう

ディタなども作ってみたいということな ノヤイレのものを開発して、れるのかか 上を作りがしているので、 これまで、毎回達ったシャンルのソ - クルだ。キャラクター 今後はどんな

# STUDIO TEN

されることになったとき、ハッキリハって自 はマイペースでやってますけど…。

それから、これを読んでいる人でソフトを作 ってみたいな、って思ってる人、わからない ことがあったらなんでも質問してください。 ボクたちでできることがあれば、協力します から。みんなでおもしろいソフトを作ろう!

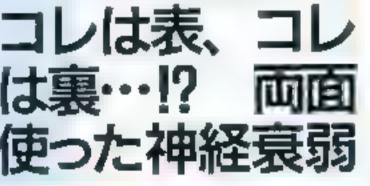


PC-88シリーズ 5インチ 価格 1,000円

スルゲームハッダブルフェイス』、ADV

ルかある

社会人2~



とすると、長と夏 レカードの司面に 単簡単と思してプ 博難しいんだ。 どうしてかっ じ絵柄の女の子を くって集めるやつ よねっそってい ノブの同じ数子の トランプの B B A B B 「神経衰弱」って知ってる の組合せはAA、 しの子種類の絵がある こ数字のカ CCの6種類。

> けどね にはもつ 経柄が多い

A B

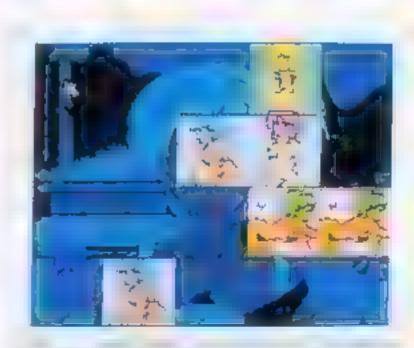


あるとすると、n×(n つまり、 並べられてるって 同じでないと取り のカードの絵柄が し種類のカード 表製品ざって り返した2枚 絵が日種類 しかも、



女の子合わせ トチャン

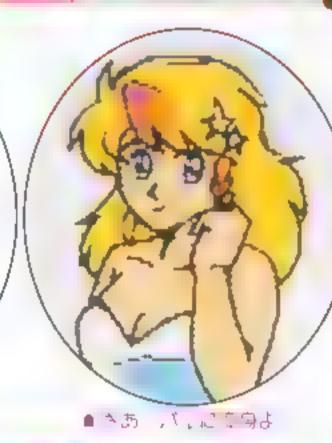
●やつと4枚。先はまだ長いぞ

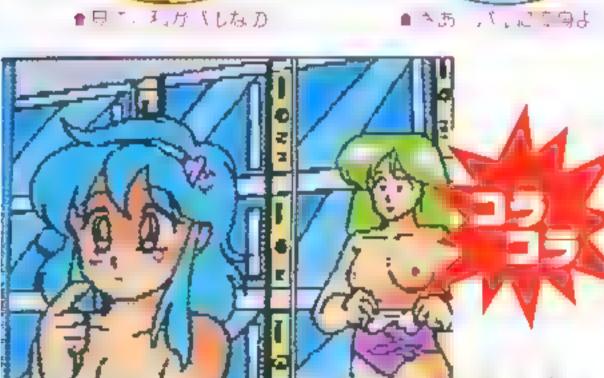


機種 PC-88シリーズ メディア 5インチ 価格 1,000円

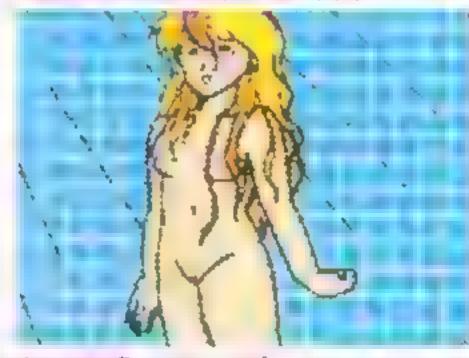


## ル楽しいADV リインの変身シー





声 「くくさん」からのぞいちゃダメノ



於けない。おまけれ、1ステーン内数が決められていて、その目数が失められていて、その目数が内がある。ないは、 はんと難しいなかも まないけん ほんと難しいなかも まなこと すけ合い でれてれキーワートでしてしていて、ずへての許を見ることを れていて、ずへての許を見ることが解けるという任徒なた かがけるという任徒なた かがけるという任徒なた かがけるという任徒なた かがけるという任徒なた かがけるという任徒なた かがけるという任徒なた

変身してペットの



●入場券がないと入れませんよ

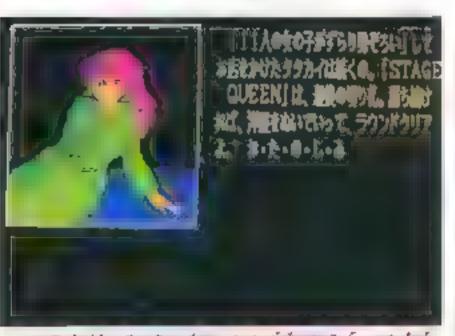


●やつとサーカ・屋に入れた。

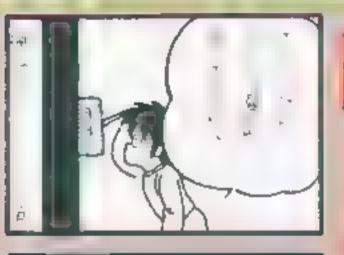
## 同人ソフト コレクション

女力

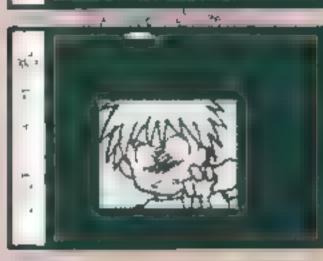
格しげる キマステ クラフ 13 - 流行













1. 12.7 12.7

## 機種 PC-98・88シリーズ 5インチ メティア 価格 6.800円

7) 4 前与重点FC 98 与 戦励 7 も 7 です くちぶ

PRESENTED by DTB software (1987) Technopolis 30FT

DTB s + cre

あ レンテ P

かあ

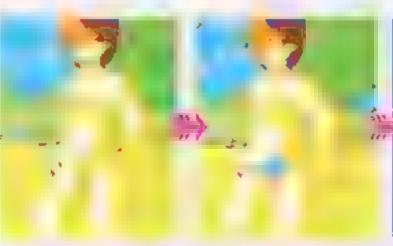
Bileota a benedical Bileota a benedical Constalitation, wirgin Babby, manageral it in fuiriy tudon-110 か勝ち カート

れるん

12 可行した。

h なる所し ノカなの 10







脱がすかはないねたまれない。

くれるよ ガンバレば、 ガンバルほど脱い

作を出すよう

## FM系を中心に活躍し ている知性派サークル

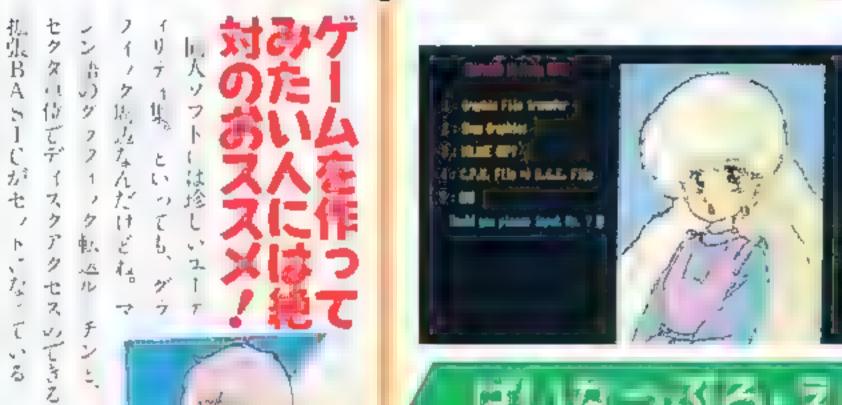
ずたじお

ばいなっぷるまあまれいど

## HOM

同人サークルでは、天然記念物的なFM系 を中心にソフト開発をしています。コニーク なサークル名は、ちょっと長ったらしい気も 気が見当つきます?)が出ていて、結構気に 入っています。今までは、バスルゲームガ多 かったんですけど、大型RPGの開発にこれ から取りかかります。完成の暁には、みなさ ん、ぜひ ブレイしてみてください。 きつと楽 しんでいただけると思います。





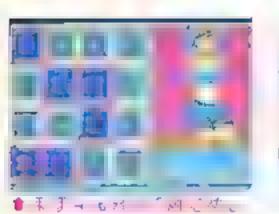
FM-7シリーズ 機種 3 5/5 インチ 900円/700円

4.0

なんか、ちょっと JOTA

OS(R DOS)を使用している BASTUMEコンハチブル いと目 はそれを便士 Lito ye RO

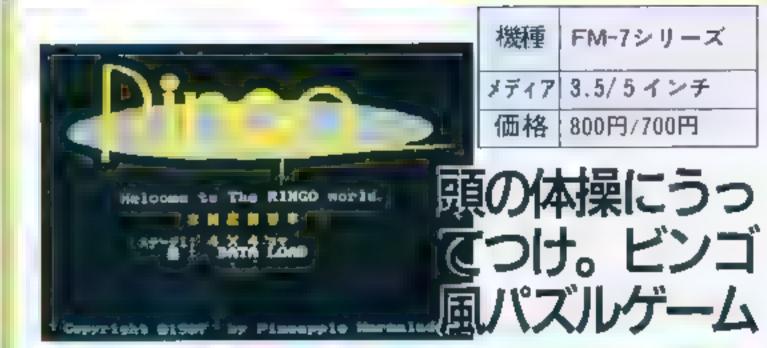
⇒こういうのも やはりあるんだ

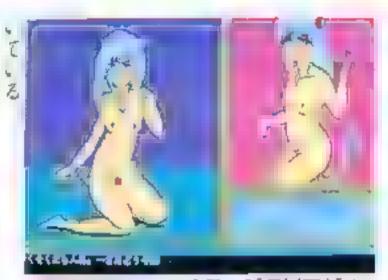


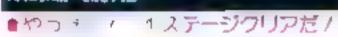
4 ING h<sub>E</sub>i,

枚ずっしか見いで コンヒュ 縦横のと

始まって、ステー くなればなるほど複雑になっ ていくワケー頭をひねりに お行ちかねのグラフィ ステーンをクリア もちろん、盤が人き









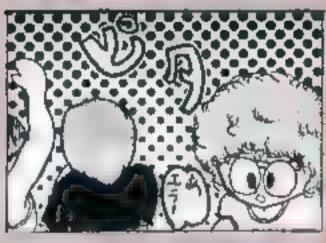
●ジャージ姿の彼女は2ステーン目に登場

超思れ

肌になる

な







やはりパ もらえればうれ しれないけれど プレイしてみての率直な感想は、こん されて いな。 ムないだ。 いるソ -1)-7

全部で

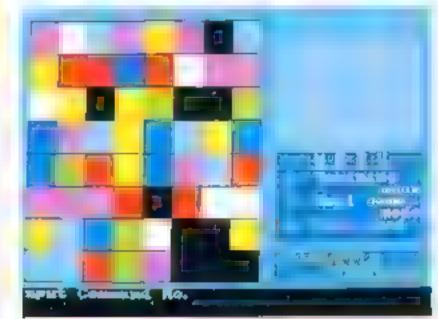
1)

4

24

ころは変更されるかも 寿明らだけでも感じて ンブル版

機種 FM-7シリーズ メディア 3.5/5インチ 価格 900円/700円



74 Feet 1000

発熱しない程を、キミもプレイ デタラスをやったんでは絶対解けない ろいろ後組な計算が必要だったりして、 ハズル。 分の色でま クを指して 簡単に書いてしまっ とめて を安えた いて、 にそれぞれ色がついて に任切られたプロック 3 分の色 ブロ

うくらい起ウル ないてきるの トラム 8 8 8







## いよいよ動きだした、ゲームが好きでたまらない集団!

## G.P.M

制作はNAO Graphic Labです

## TILL STAFF

「Radish」は、当サークルの第1弾ソフトです。制作は、N.G L.さんが担当していますけど…。 G.P M.ではゲームソフトの開発以外に、アーケードゲームの解法本などを出しています。今回のソフトはパズルゲームになりましたが、今後どのようなゲームを作るかは未定です。ご希望がありましたら、ご連絡ください/



いてもケースは 場合、美少女ギャル のグラフィックが見 成した時点でゲーム まり、次へは単めな できるのだ。 ステーンに進むこと なったときし、次の なできるのだ

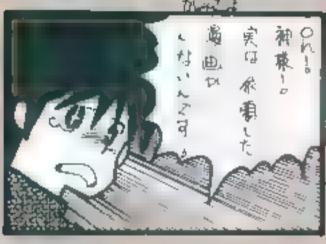
クを、・コマすつ動かしながら、 ない意を完成させるハスルケーム ひと 日日によったのはまったく同じだ はまったく同じだ はまったく同じだ はまったく同じだ はまったく同じだ はまったく同じだ ないたからしました。

大のようれほどものはしない。かのばそれほどものはしないよう。こう以ましない。 しいっとさの情には、なかなかが張遠いっとさの情には、からように、これまテンキーので、すった。 しい、何臭ノレイしてもこのおもには、何臭ノレイしてもこのおよながいます。 また、こののオフレイしてもこのおもになを味わえるのがうれしい。 また、こののオフレイしてもこのおもになを味わえるのがうれしい。 また、こののオフレイしてもこのおもになるがないである。 また、こののオフレイしてもこのおもになるがないである。 また、こののオフレイしてもこのおもになるがないである。 また、こののようによっているので、ころにえるがないである。 また、こののようにないで、ころにえる。 また、このがはないでしてもこのおもになる。 また、このがはないでしてもこのおもになる。 また、このがはないでしてもこのおもにないである。 また、このがはないでしてもこのおもにないである。











機種 メティア 価格

機種 PC-98・88シリーズ メティア 5インチ 価格 800円

慣れたら、記録 づくりに挑戦の パズルゲーム。

Radish

## 同人ソフト・コレクション

素格數學

in programme

SVOR

7e 31

を支付していっている。 全を支付していっている。 全を支付している。 でしる。 を大行している。 を大子のは、こことをしている。 を大子のな、こことをしている。 を大のな、こことをしている。 を大のな、こことをしている。 を大のな、こことをしている。 を大のな、こことをしている。 をしている。 をしていななななななななななななななななななななななな

聴奉或

11

## 大阪パワーが爆発か?知的な元気が楽しいど

## **三帽**

FHOM

この作品は、2度目にコ、ケに参加したときのものです。まだまだ不手際は目立ちますが、そこはその~、まあおお目に見てください。ゲームの中に出てくるアニメのタイトルなんかは、ちょっとノスタルジっぱくていいでしょ。気軽に遊べるソフトだから、何回もブレイしてみてください。みなさんの健闘を祈ってます。





機種 PC-98シリーズ メディア 5インチ 価格 1.500円

双六気分でアニメ を買おう/ 業界 トップの座は近い

小作でスター

· July hu

である

していった

いしまれ

7

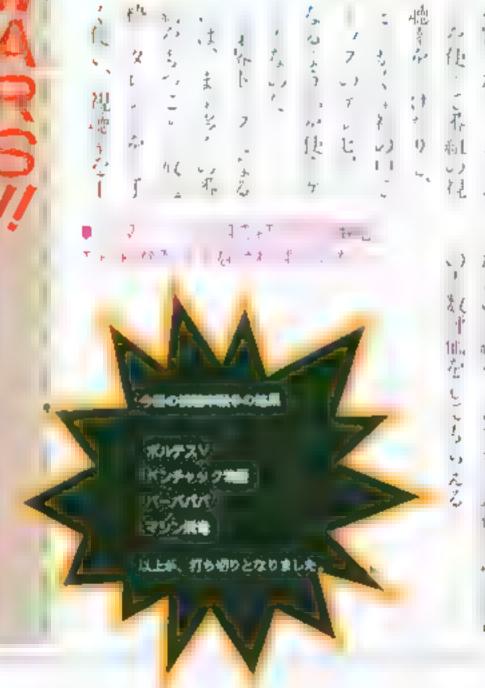
すないなだけれ

## Anime Wars











## A

不満のある方も多いと思いますが、



ギャルと、 と化なそうなア 色気タノ

構成されているサ

クルだ、時年、

スケ

スソット。は、長崎の大学生る人で

べ美少女ADV

たた本人たちも思めているように

ろごはない

そん

このソフトが処女作で

原稿

まだまで

なかなか様 どころし出てくる日 こう過数で、 スケベ美少女AD いだから、 30 もちろ グラフィ 0 ツクク する

的のテープを見つ キミは人 公となって を含まれて 技内を探索 け出さなければな しまういだ うわけか何名

思わず助侍して で加円ないもう 下の作品で 人はしか

なるほどだ

してもおも

フレゼントをも え姿。ここはもう残うつきやな [1] から、川

7

(通称皮

あ

25

♥ロッカーから盗み見できる女の子の希替

フ



ガ重要な鍵を握っているぞ/

● 海岸でのハートセッ○ス。この女の子

早 郵便でーす 9

低販で買えば込料

を貼いてビッ

ないだり

併してきわ

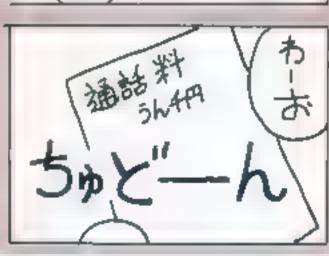
●なが

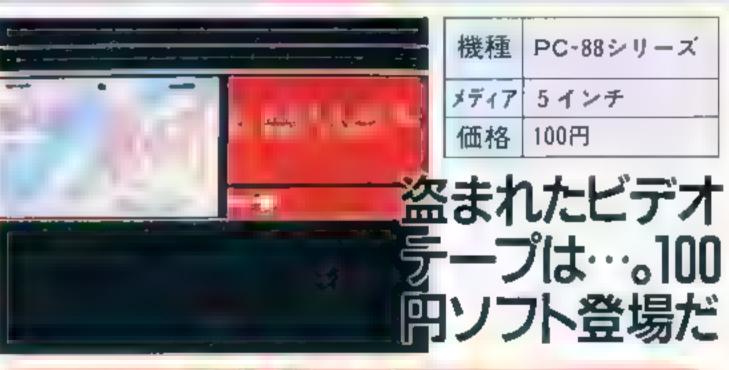
長崎

送ります

MANAMAN

早達ご



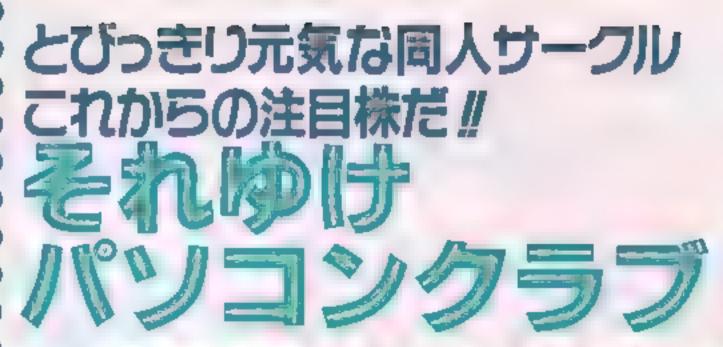


### FFX

一本ではエコヤーフルのが にいうカーコイイルー にいっつ。 にいうカーコイイルー にいっつ。 にいっし。 にい。 にいっし。 にい。 にいっし。 





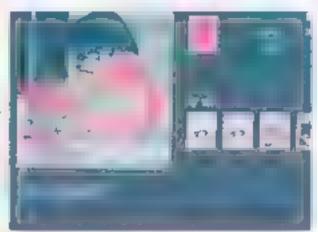


### PHOM STATE

最初に謝まっていま、ます。ゴメノナサイイできらの都合で申しわけないのですが、今現在、「ダウンタウンシャッフル」の通販はお休みしています。整理がつきしだい再開しますので、もうしばらくお待ちください。今年の夏山ミには、新作を出しましたので、なにかの機会がありましたら、そちらのようも円口シク。



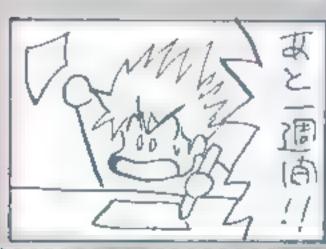












人の行兵 記りたて、 はそ」とい、悪の一味。 はそ」とい、悪の一味。 に彼女たちゃ監禁して、 かる。そこ、キミの使っ で体化し、ヤマの難関して、 をを賭けて、親から配ら をを賭けて、親から配ら ドゲームの一がり方によ ドゲームの一がり方によ ドゲームの一がり方によ ドゲームの一がり方によ でれが結構難しい! も



なの子。カワイイ かだけど、とにか く色いんだから!



機種 PC-88SR以降 メディア 5インチ 価格 1,000円

ードナパズル。 EJル信仰さ でカンパロウ

DOWN TOWN SHUFFLE Ver2.0





9サークル、20本のソフトを紹介 してきたんだけど、どうだった? おもしろかった? それでは、こ こでちょっとひと休み。このあと もまだまだ続くから、楽しみにね。

### 女子高生スペシャル





### このゲームは絶対ボクラにしか作れへん





grom IIII

大学のレポート、新作ソフトの開発、通販の 発送と、ネコの手じゃ足りないくらいのジゴ クの日々を送っているユニークスのJNIX です。コミケで評判のよかった「いこちゃん」 は、実は構想1年以上の大作? なんです。 予想以上に反応がよかったんで、最初は少し ピックリしたけど…。いま開発中のソフトは これまでのイメージを一新するような、なか なかえゴイもんに仕上がりそうです。特にキャフクターに注目してばしいですね。





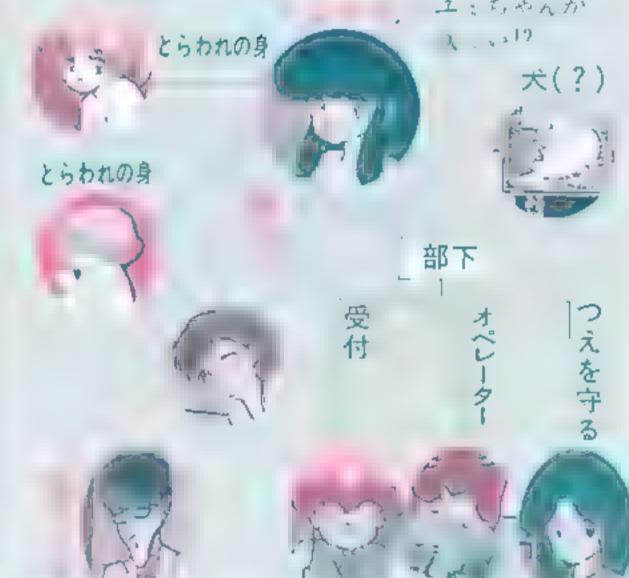


人のユミちゃった!



### 山圣多节加色

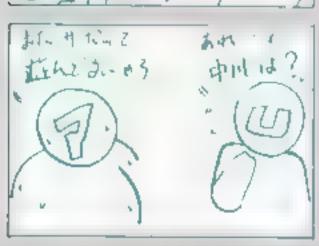
















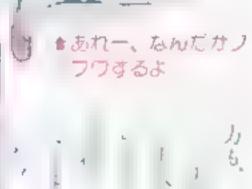






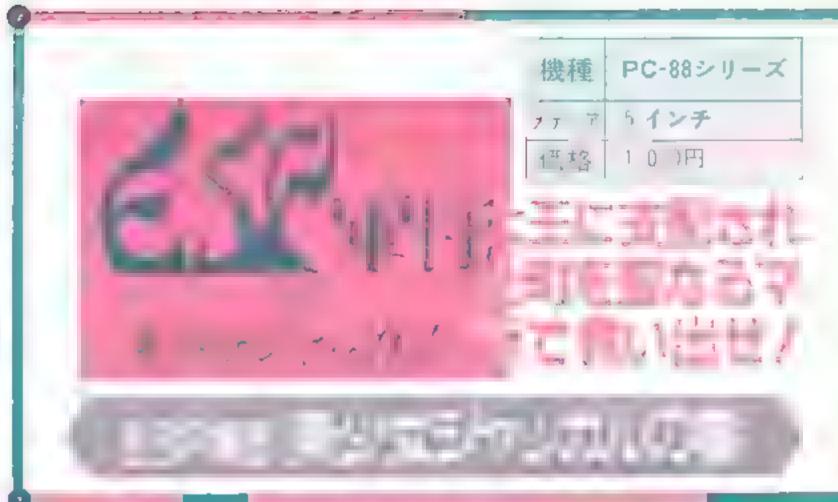




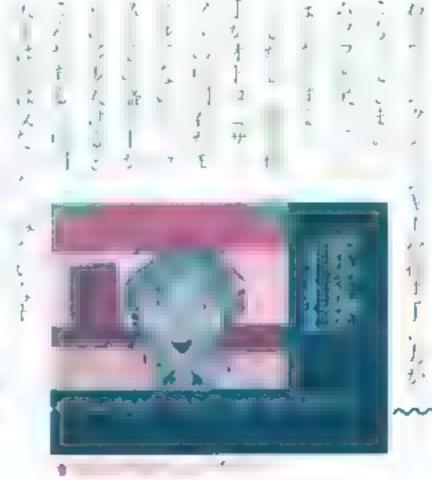


●どう考えてもヘンタイね









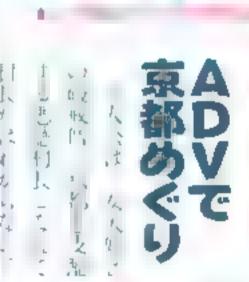
the state of the state of the



てはしいと思っ









・のゲームの世界も かつくられている。

10

基盤の目に町

小都はご存知のと

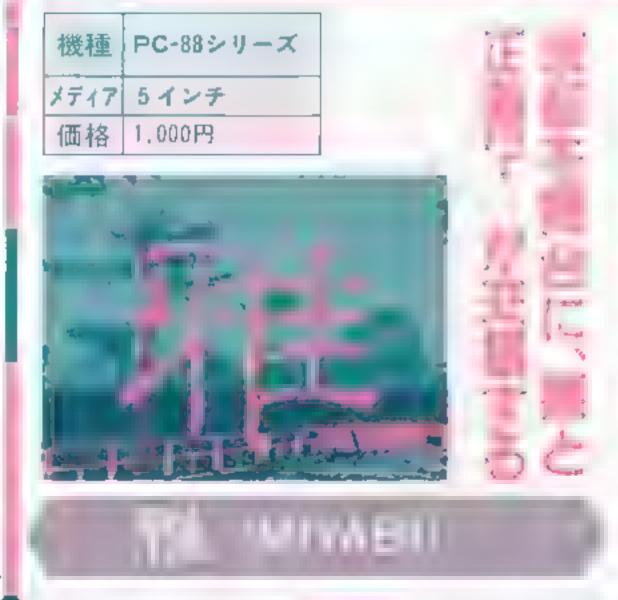
表いされて 方向感覚しない いるかずっす

を倒し、 目的だ。 京都に平和を このゲームの 取り戻すのが

いいないはないか

ししてるなが





すくやっせこ れるんだこうかっ

介され

それをエメ

### 美少女たっぷり/ RPGはココで決まり RUNTECH Soft

じつは『ドラゴンプリンセス』を作ったメ

は市版版ドラ があるので21 な?)。これ な?)。これ な?)。これ たっくそうべ たっくそうべ



hon

ここで紹介するソフトは、制作サークルこそ違いますが、どちらも美少女RPG。「ドフゴンプリンセス」については、市販版も考えていて、この雑誌が発売されるころには完成しているんじゃ(?) ないてしょうか。「スカルタワー」は、ちょっと凝りすぎた感もありますが、市販の3Dダンジョンゲームに飽きてきた人にオススメです。どちらも美少女が出てくるので、グラフィックの面でも十分象しんでいただけると思います。



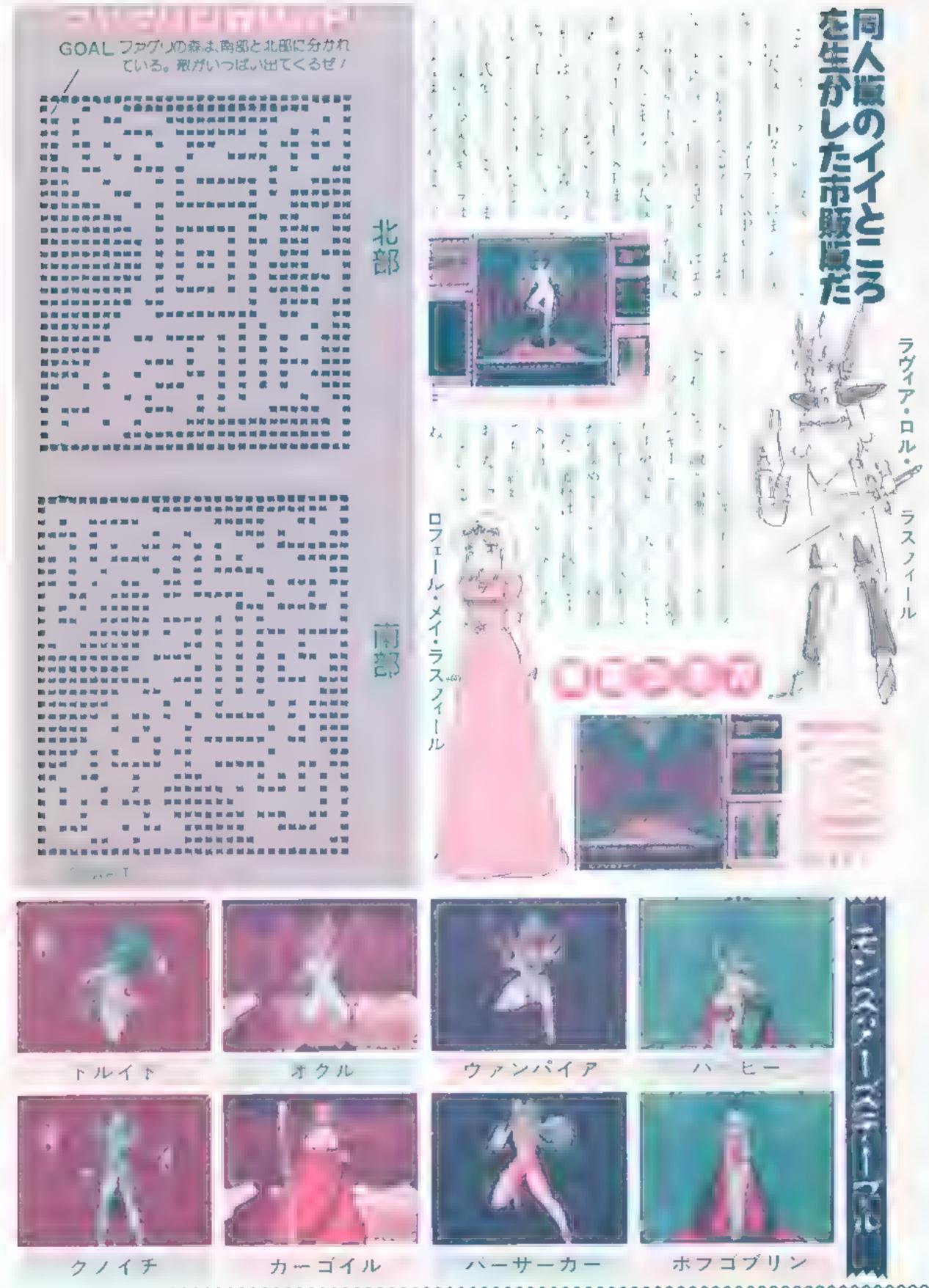
### フの様人などがある。



テンキ タンフョン内の 進行 スペースキ ト ルレーフ 連打する ファ フファヨンキー マン・ク FM-7用では異なります

### 



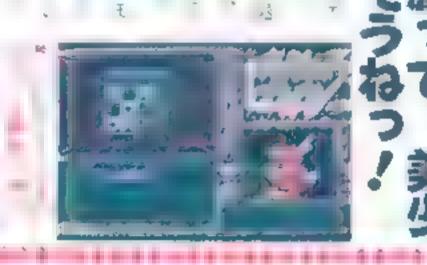


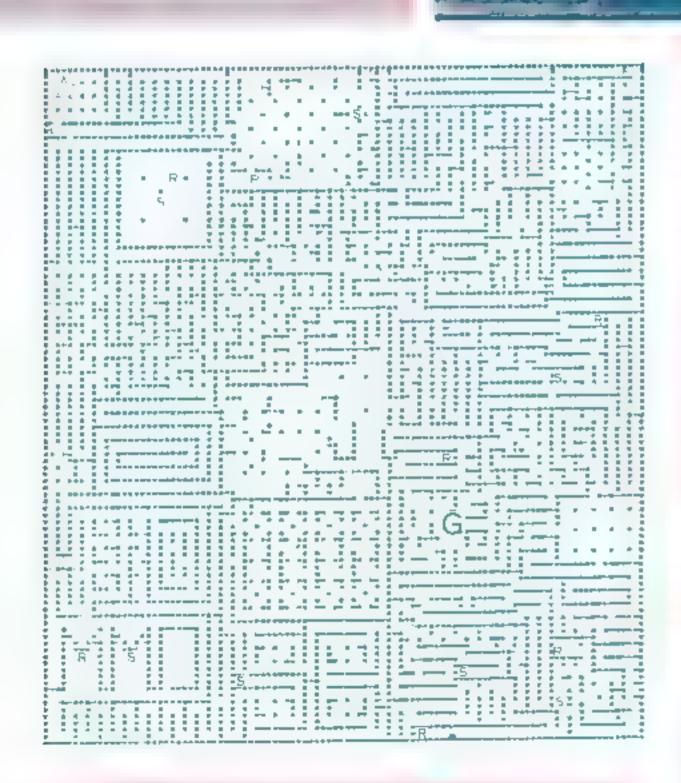






107







る。フィテムを買えちゃっよ! 借名ができる。親切設計だあね。の子が店番をしてるショップがあ なくても、このローンショップである。アイテムを買えちゃっよ! 借名ができる。親切設計だあね。 サインジョン内には、かわいい女 ●もしお裏銭に必要なお金が足り



### してオモシロイルを

### だれもが楽しめる、安くておもしろいろいる

### ECE

SOFTWARE FACTORY

### phom E E

こONG N GHT」は、62年の夏のコミヤに出品したソフトです(ただし、スペースは表託でしたけど・・・)。クイズゲームの場合、問題の作成やその解答のチェックなどがあってなかなか大変です。問題を作るときにあれるれ謂べたりしたので、ちよっと受験勉強を思い出しなりなんかして・・。ぜひ遊んでみてください。新作には、今のところADVを予定しています。こちらのほうも期待していてください。





機種 PC-88シリーズ

メティア 5 インチ 価格 700円

dell'icallication

・、これのる。私力式、自身のカンの表すと、はコークのセクションでは、1000円の作者を生でした。
・・・・映画・セッションでは、100円によった。たいでは、100円にはかりで、役どころでは、100円にはかりで、役どころでは、100円にはかりで、役どころでは、100円にはかりで、役どころでは、100円にはかりで、役どころでは、100円にはかりで、200円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっては、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっては、100円になっているような、100円になっては、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円によっているような、100円になっているような、100円になっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっては、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているような、100円によっているようないのではないるようないのでは、100円によっているようないのでは、100円によっては、100円によっ

£. い軽に楽しからな をクリアしたあと、いいま わけだ。 い気もするけど にもう少しア

フレイしてもられるいまり

いがいケームは人て

J 42 3 1 = 4. =3

な セクショ・

こしけれと 八人かてう

・・っぱり上がるんだり

すぼうなれ いやると

言に音楽が シ、 ダイトルリ モーノ 使用した I は V 2

ケー、値段のほ これる というオマ

「、して確かめ

さ "円と非常"まり、「

ラスリカル ナンマート 一下丁丁 \* ナ ないしかん こ ちゃ とんない 44 16 かなり



ま、トームを請人し

ノ・ノイック こ

12

\* 大小される。 / フ

はたしてい

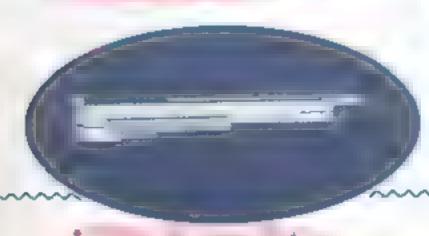
しゅうかん アイ

すっつする。











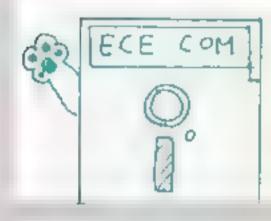
### に答えると

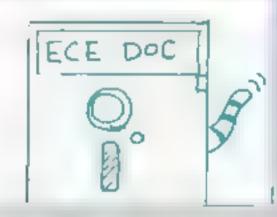


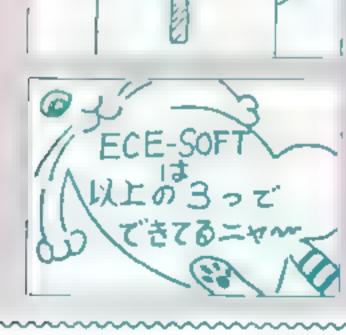
なんと火を喰い

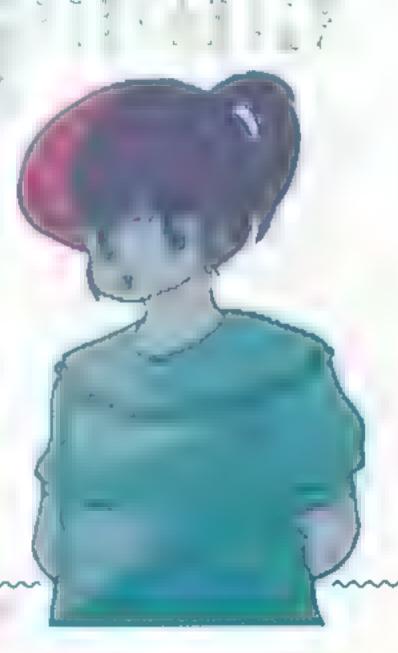


WE









すると、あまり日では

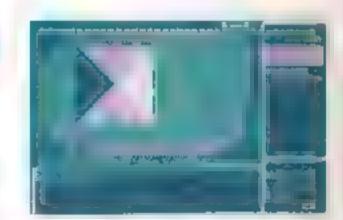
# スタッフを人類まり

### アシスタントの女の子 募集してま~す!! TSUKKA

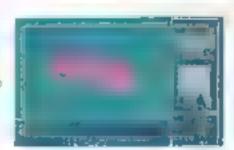
soft ware

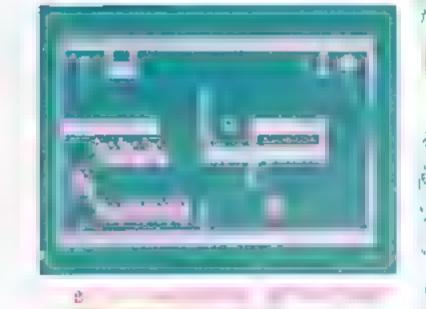
### HOM



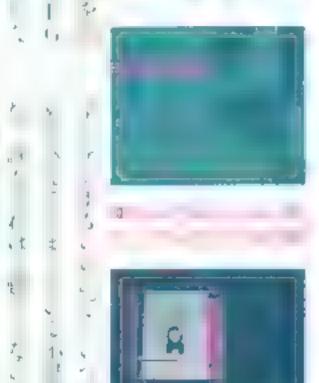


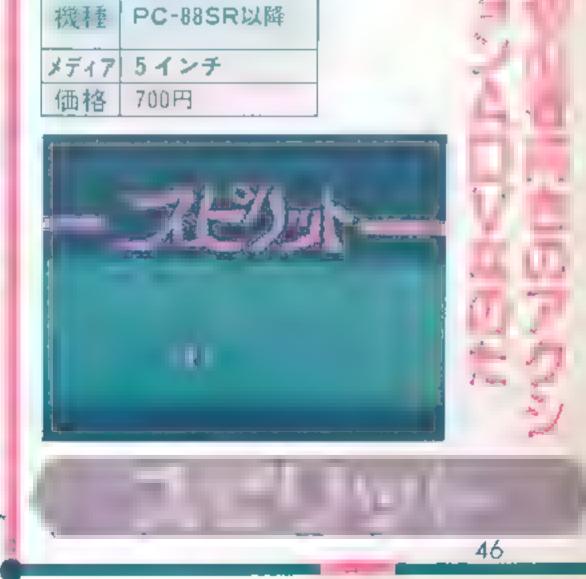
ソフト開発でいちばん苦労する点は、グラフィックと処理の高速化です。「スピリットや「Raise Dead」のスクロールの速さは、なかなかのものだと思います。場面ごとにBGMも変わるので、きっと退屈しないで遊んですられるでしょう。新作の予定は、「みならい魔導士ミイ」や「海の向こう」、その他いくつかありますが、どれが最初に完成するやらい。どこかの即売会でずでいを見かけたっ、争作り、フト買ってくださ、ま。







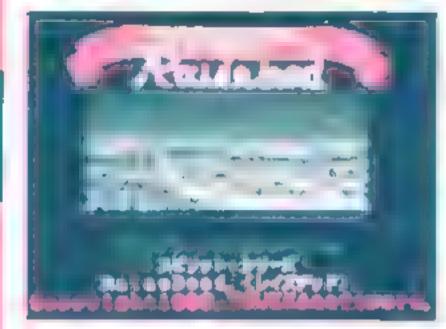


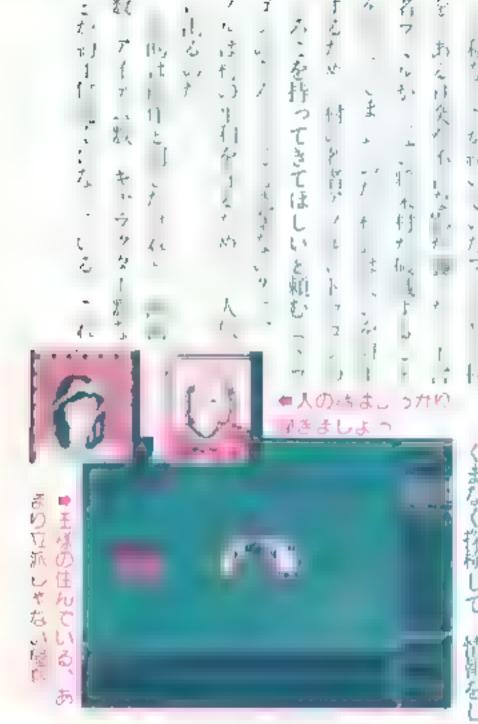




年入間

PC-88SR以降 メディア 5インチ 価格 1,000円





キャラク

人切。

れのアイ

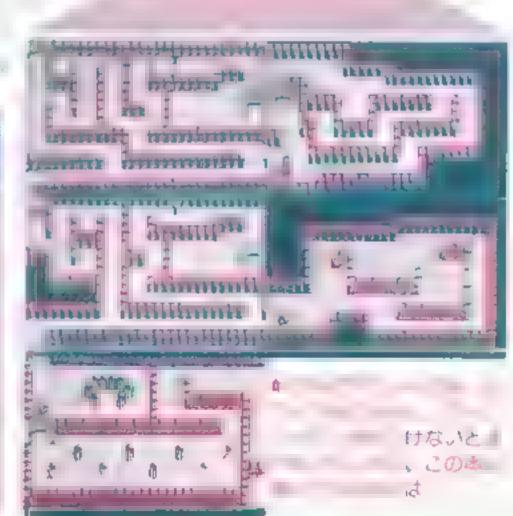
とだけど、それぞ

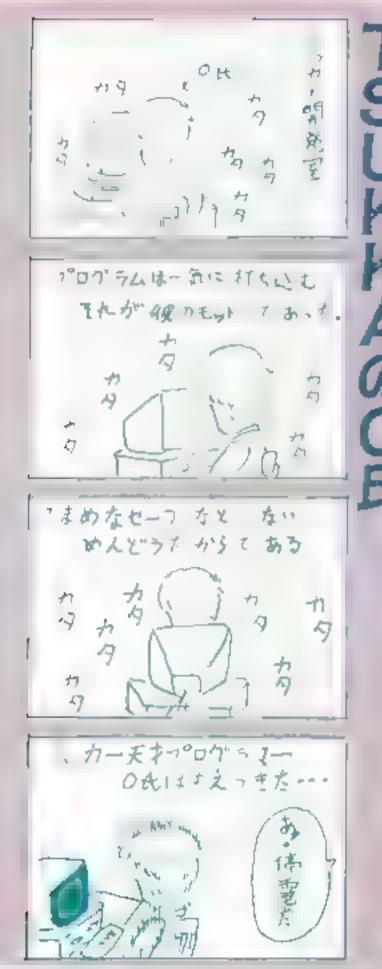
いことなんてない 助けてあげよう。 の人

よ 、ちば

たっなのは、







## ソフトを作りたい

### ゲームとアニンを愛する同人サークル!!

ROCAL

COMPUTER CLUB

HOM BEEN

「はこっく IN コミケット」を買っていただくと、アレ? と思われた方も多いハズ。 パッケージに "HABATAK II" というサークル名が書かれていますよね。これは、 原歯を担当したきさらぎさん(注・女性)が ここの会員なのです。おわかりですか。とこ ろで、これからの予定ですが、大きいものと しましては、3サークル共同開発(HEAR T PROJECT)のRPGなんかがあり ます。乞うご期待 /







流行がコレ、です!



フィンド選択による連府

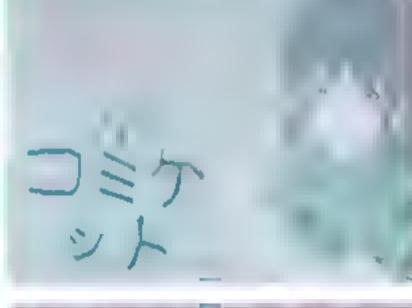
なり

◆どちらにすくか キミのカン次 ヘタな方向に 行くと、会長につ

μ -



PC 88ンリース 5インチ メティア 980円



首ける人 かキノキフル

・人丁塩産

るが、血のつながりはない、と担め上を企てる。キロブ翼に似ていの会長を裏切り、離華とともに、の上会員。18歳。A型。今回先輩といった。 立高校在学中。怪しげなコンピュ◆主人公(名はない)。埼玉県某県 当が言っているらしい

↑会長。19歳。A型。 都内某専門学校在学中。 **離華に好意を抱いてい** るのだが、今回は悪役 になってしまう



↑謎の中国人。24歳。 B型。コミケにいるチ ヤイナ級を着てる女の 子ばかりに声をかける。 とてもけなげな青年。

今回も履華に声をかけるが、単なケのコスプレばかりを撮つている。◆カメラマン。18歳。42。コミ るワキ役にすぎない。 が、内容は不明である。はかのサークルからソフトを出す船型。フリーターで実在の人物。 船型。フリー

ムは

だが、主人公に一目惚れ。会長をの頼みで売り子を手伝つていたのごく普通の埼玉の女子高生。会長 らぎ明女史もB型、23歳である。 なみにこのゲームの原画担当きさ がある。17歳、B型(ち まりが不思議な女の子だ 長切つて、逃亡に参加。 主人公に一目惚れ。 中国語な 会長を

ヤバイことになるソノ指示でやろう。あまり

あまり遊ぶと

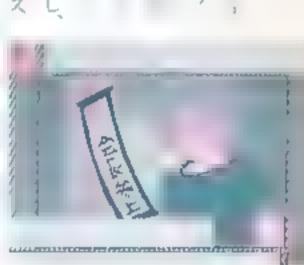
⇒ディスクを変えるのは彼女の

カルの意気込みをぜひ見習っ 000円のソフトを見かけるけど、 円というのは、 17.0 てほし

からな

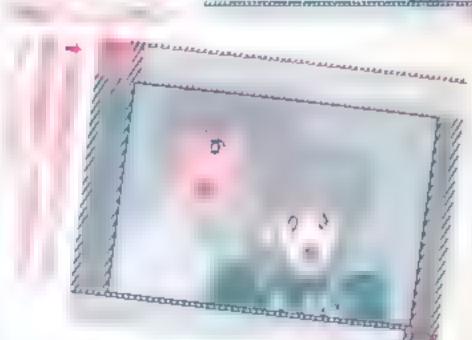
0)

スタイ

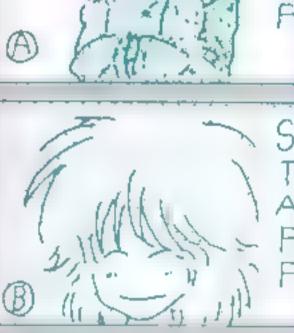








ったけど





# の声に思わずゾクツ

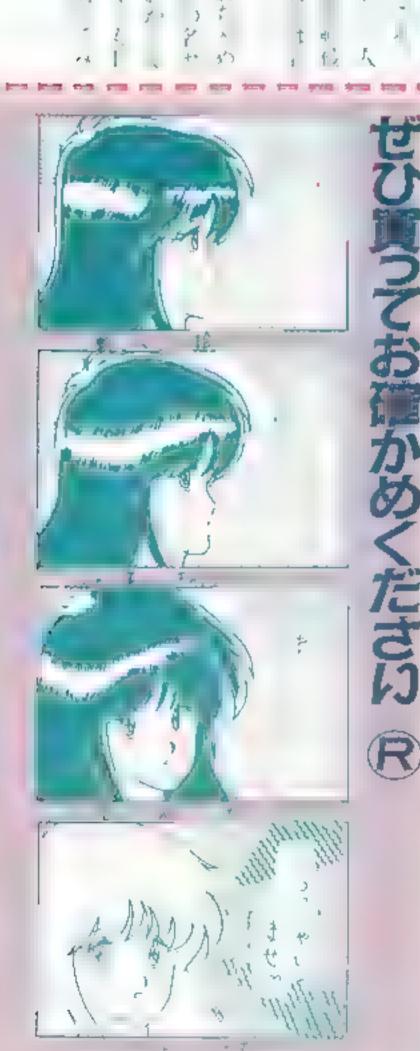
### 憲欲的に技術開発に取り組む 数少ないFM系同人サークル

### R-soft E

THOM STATE

本作品は"R soft"の一作目で、87年夏のコミケ出品したものです。現在からみると、絵のレベルの低き、シナリオの問題などが目につきますが、大画面でのアニメーション、声の出力技術は今でも十分通用するものだと思います。F Mユーザーに満足してもらえる作品を、これからも数多く開発していきます。















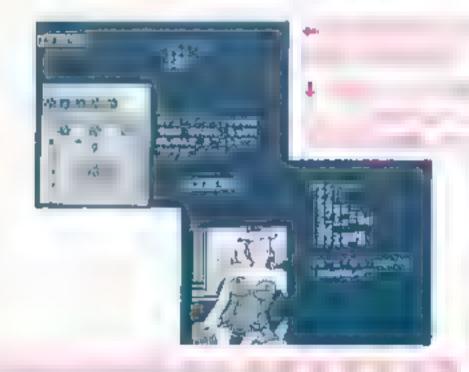
## 大人の恋のABC

### やっぱり女の子がいちばん! 妥協がキライなナンパ組!! ファミリーツフト ファンクラブ

### From 8 1 1 1 1

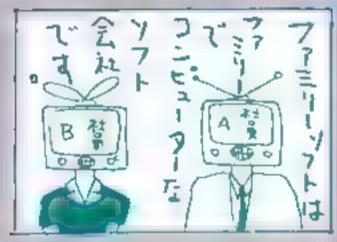
ファミリーでソフトなサークルとは我々のこと。ここで紹介されているゲームは、試作品なので当然パケ がある・かもしれない。本当はコレではとんど完成してるんだけどね。さらに細かい手直しをして、完成パップコンを発表しようと思っている。遊んだ感想などをぜひ聞かせてもらいだいな。



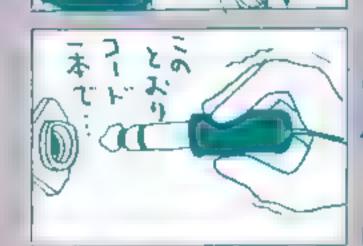




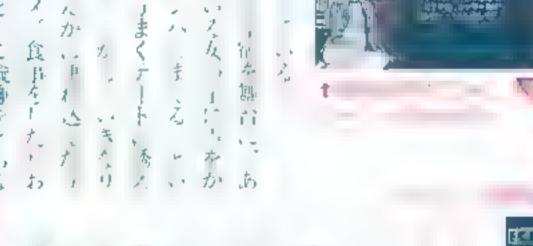






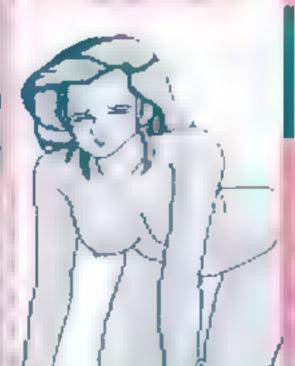


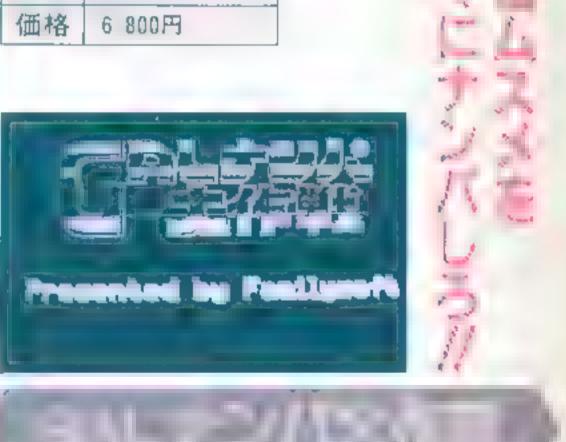














### 機能なハスルない

### CAD・BOXなる八一ドを 世に送り出した知能派集団

### (3-3CAD

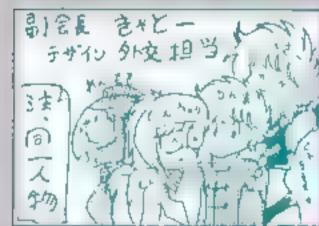
### FROW SELES

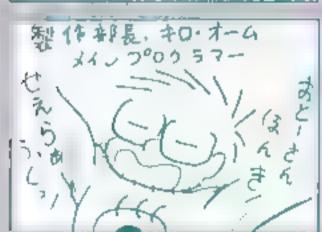
はじめまして、ぐる一ぶCADです。ちなみ「CADとは、「コンピュータで遊ぼう同好会」の略です。このソフトは我々サークル初の作品なので、いろいろご不満もあると思いますが、どうかお許しください。ゲームの内容はよくあるパズルゲームですが、少々ひねっているので、きっと悩んでもらえるでしよう。



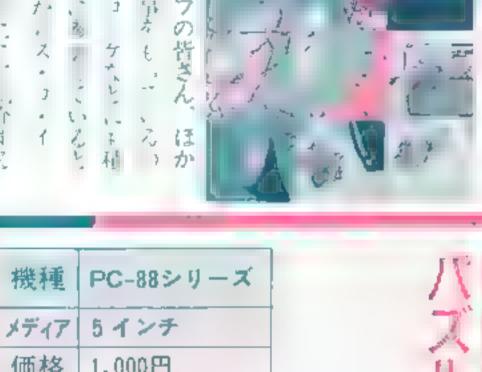
かすとaになり かすとaになり

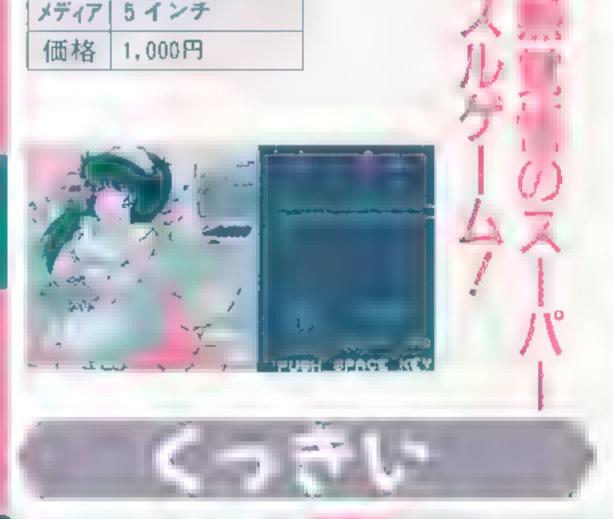


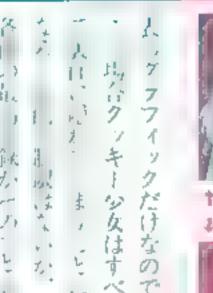


















◆色っぽい肢体 に大人の魅力が

フィックがきれい

学生に負けてられません。大人の同人ソフト

RANMAETER

thom we will

だれでも知っているカードゲーム、セブン アリッジ を使ったソフトです。自分でいうのもあれですけど、 なかなかうまくまとまってるでしよ。グラフィックの 女の子は全部で 7人。簡単には最後までいけないけど、 過しコマンドもあるので、どうにかガンバッてくださ い。プレイした感想を聞かせてもらえればうれしいな。



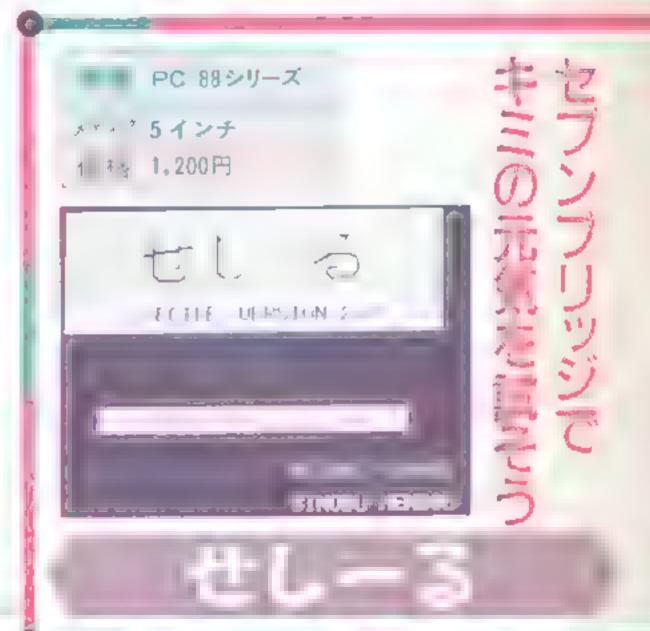
X 产 負 藤

STATE OF V





27 日初京市产水瓶中十十





# ビックリする、つい体験に夏の晴海。コミケ初体験に

一、北京、 7 年午前 人口 、 法 4 ナヤ ファフマ テ 八村一十二 本い 以上、 大下野 1 1

ないのコラボー・たい 西をななりで聞くなけどなかり ・なっもっ 九、ノ ス カ カラ 人をないちい 

ろったから、これがないとまずわからな これは絶対に必要!上曜日だけでも す。参加託は、コミケットカタログとい ・・・ロの祈くのサークルが参加してい 完全攻略MAPが載っている。いわゆる う、参加サークルの一覧表や、ブースの 答えば、入場券ではなく参加証が必要で ケに入るには入場券が必要でしょうか? なきゃ。ハイノーここで問題です。 みても千人単位の人が並んでるよ!ウ れているんだけど、人場券ってことね)、 コミケガイドブック。入口で頭門で売ら に並んでくださーい。 「はいはい、コミケに入場する人は後ろ シ、日まいがも。 ウゲゲー。後ろに 机工 十八人 とりあえず中に入ら wべったって、どう 

はオーシナレス ノスドナナノ は合け クル 作

The way アッケーイラス と ボスク

んだんい 死れ たことい でもこのく、はかかな・・・ , 本年, 法司先 ナーのだ かつれ 打かりて いわか・コ 一及日、町へけ からい いたかか 7

> フの人にィラストを描いてもらいたいと 要なものはひと通り揃っちゃう。 売なんてやっているのだ。 なんと新館の2Fでは、 原稿用紙まで、漫画に必 画材の出張販 スタッ

\$ 177

ボードなんか きは、 それも旧%引 ここで買えば 売れるのかな きとおトク。 でもそれほど いいもんね。 なんて思 ネル



入る



てところこうくわからないのよう こも スタッフはそれプラス4ー無限大り , つは、われ



# ケジャングル?の巻署ーい!新館2Fはコミ

2. 一丁丁丁丁本 いけれど、目だけはギラギラ嫌いて、ち す ケイ・ログ・・・・・ インと / 1 10 10 12 1 たり しいじょう えいしん え \* 1 いともいとしんななか 1. 大学 1. 一次 次 方 人人好意,不好以 The state of the state of

板用の黒板かいくつか置いてあって、ど なかった(グスン)。その代わりに、伝言 そういうのかあるかなって探したけど·--、 以民任命本所不同 西 中 府右 四行支力 てもかつはれ ア ちよね コ ケ も きなれから

みずきさんは 先に帰るって する ても これは便利だ い書いてあっ ージがいっぱ ゆうやクン、

れにもメッセ

きないけい トンまったい これか 元 ニー・ハー とてもなく いし とない かかられ といれ まかいし ラトトトトトトトトトナ や、ロー・まりとしたが、なった 人情則以 ガラクム またまたここでコミケカタログをう 1 1 2 4 このサークルの人にちょ F J

「・・・あなたもトリトン好きなんで

「好きなんてもんじゃないわよ。いまは 九八十五 人位人 木 れ これ描いてると、ひと + - - -CAT THE SALES AF THE

うく当ててみてノ」という人人 5.7 □ オリハルコンの剣だった(占い か差し出したものは、まさしく赤く 「イ・・・・・・ 見 これなんだか!

あそこまでのめり込めるとはサ 九二時人には な またいして 1 2 2 1 人十一人 · ·

更不 多了 t, 筋にいろいろと、口 一代本人人内 ハル・ラフト サ・・ケッド









# 開発スタッラト

明かされなかったマル秘話も出たり

ア必見です!

では彼らの本音が聞けます。今まで

そのソフト開発

の舞台裏。ここ



いこちゃんの収出大作員、一少なシャッカルの



神戸

# は結成されたか?

たけと、オテントさまばあいしくの勢り たけと、オテントさまばあいしくの勢り たけと、オテントさまばあいしくの勢り か(夏のとある日曜日なのだ)神戸の氏 かろうか?

インだ。たかな。でも、これから取材に いった。たかな。でも、これから取材に は、ソフトを見るかぎりではもっとヘン なところ。はいったよな。「上降、行く のがちょっとコワイ、という同人サークル そんなことを、存ち合わせ場所の収息 そんなことを、存ち合わせ場所の収息 来たみたい。 見たい、聞きたい、知りたい。そうだ

もが興味をもっている同人サーク

がりつむいて笑している振り なぜかっ 、アニーられている。 ッフの中川さん(ボクから笑いをとった て。それはゲームの中の登場人物が、3D ンニチハ。何気なく挨拶を交わし、スタ でこちらのほうに歩いてくるからだ。コ のUNTX(外人ではない)さん宅へ。 **れかボッに手招きをしている。サア、末** 気本人)と女膝さんに挙与されて、会民 月の世界へ突入だ! いかにも学生さんが住んでそうなアパ 1 エーークスと書かれた紙が ク、クククッ。これは、ボク 中からUNIXさ

網隻部代表(以上、絹)え― まずユニ UZーX(以下、U)最初は友人と漫画 本 同人 影を作ろうというてたんです ークスカ系成されたいきさつを教えて かでけへんかと考えて…。そんなとき めょうとうやったんで、丁杯に何 いただきたいのですが(カ、カタイ)。 そんなないもないし

> 黼 それはいつころですか

とか、コミケの会場までの行き力を会 得したんですが…。 んです。そこでコミケの申し込み方法 それから今度はアニメ同好会に入った 人子に人子して とりあえず漫研に人 こりや、おもしれえやつ!」てわけで、 とゴタマタがあって、やめてしまって ったんです。ところが、先輩とちょっ 具人中に厄人ソフトに染まりまして

安藤(以下、安)へ得したところでやめ

□ ちゃうちゃう その同好会がつぶれ 中川(以下、中) こな たいはっ たんや。まあ、それがきっかけで、自 分でなんかしてみよう思て、同人ソフ 下のほうに転してしまったわけです。 女藤さんや中一さんと知り合うよう いきなり前 えたんや

□ 大学のクラスがいっしょなんです。 心()きた み入れて のだ

コミケでいち

ばん最初にブースをか

で出したんです。

ロー・中一のころか いかイジってたん ったんで、こりや18でもやってみよ んですけどFM 短くすることに命賭けてましたね。オ ました。 か思う、つい買ってしもたんです レが買ったあと 圧縮やディスクのアクセススピードを のときかな 最初は、ゲームよりも画像 ですか

編 そのころは市販のゲームソフトで遊 んだりしましたか。

安 編(なんや、 とコピーしたり、 ようになったと…。 うこうしているうちに、ソフトを作る ちゃうわ ) クラスがいっしょこ そ ええ、買ったり、言うちゃまずいけ みんなそんなにヘンな人と いろいろしました

安 これやったらボクらのほうがおもしろ フトばっかりやったんです しょうがなかったんです。神戸から東 春18キップで。それで全場に着いたら いものを作れるわ、 今度は長蛇の列でしょ。形念のが苦捕 泉まで鈍行で行くわけてすかられ、古 というわけではなかったな。 ボクがとこかくコミケに行きたくて ということになって それに、 並ぶくら いやったら売ってしま っていう感じのソ

# 青春旧キップで東京晴海のコミケに行こう!

そう。ボクの兄貴が、CPUが違う みなさんその ハードを買ったのは、大学一年 -7を、友人がSRを買 に安藤も買ったんやな らその手の本は読んで ころからパソコンなん

りたのはいつですか 62年8月、夏のコミケです。

中 『塑根中の 復活 していうソフト

作品は?

安 ろうです ユニークスの関に「古多商会」って 作目ですか スニークスの作品としてはそれが第



61

ボクのベンオームが原尾占多なんです

これしゃあちょうと違利感あるでしょ

いうサークル名で言してたんですけど、

けらね それでつじかにはユニークス

きはどうでしたか ラフトいしな行

あれには本当にびっくりしました。な んですかられ。もっと持って行けばよ どのくらい売れるかわからなかった ったなあ。 せる場上にーサーくしれてしもた とりあえず40枚持って行った 12分ととしました

ソフトの値段は?

いやないか、 なんかわからんくて。まあ50円くこ 最初やったんで、 っていうことで。 いくらぐらいが変

たノフトかしれるかとうか、 配もあったと思いますが。 コミケへりく事に、日かたちの作っ もいうむ

安 しっかり通信販売の予約まで取って ましたナッ 一地一分、2本元れれは 初本元れからてすからね 態異でする ハンサイカなって ところかそい信い とこかく旅費が出ればいいと思って



↑UNIXさんの回称版金室。 **開発が日々進んでいるのだ。出来上がるのかな?** 

### ーークスのゲームには、 よくスタ

クス。ゲームグラフィテ

11

中 ホッかけてすけどね(笑)。 の力かけばされていますか

じゃないかという「つられ笑い」をす **ネターていうのは、わからないけど、** るような部分があるんですよ 方は、基本は内幅ウケなんです わかりたいと思いつつ、おもしろいん なんていうか、うちのゲームの作り

見ったんです 一度、一度とユニークスのゲームをや 的な犬い、つながるんじゃないか、と ていう、いうなれば他人に対する意思 人のキャラクターを打ち出していけば っていくうちに、「これ知ってるゾ」っ だから、そういう意味でしつこく。

はどういった内容だったのですか。 ってありますよれ(一つ賢くなった)。 (理解できます 節かしそういう改元 なるほと、難しいですけどなんとな ところで、一作目の『曽根中の復活』

きたしな

になってしもたんです 作っていたから、 かおなってでも、 る予定だったんです。 もともとは、この作品の前に一本言 ムチャクチャな構成 それを主張として でも、結局それ

場してまして、彼が女の子にイタズラ 定になってたんです。 をして刑務所に入れられる、という設 です。それに可様けという政の家か今 ホクの一件目がその主作にあたるで

直接中の後話は、その生がローす

中 るところからがまります。そいあと、 粘局死んでしまうんですけどね、。ね、 ムチャクチャなADVでしょ いっというりなイナン けい

入れたんやな 実在の人物名と

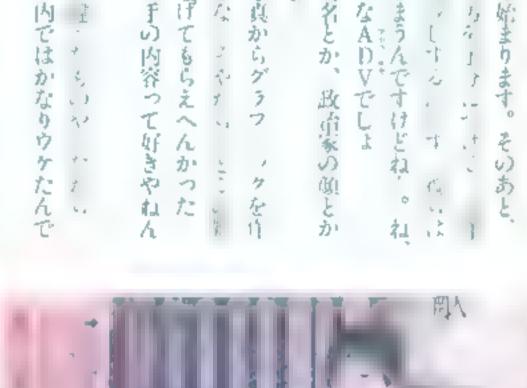
誌にも取り上げてもらえへんかった ナレナナ たりしたしな オレ、この手の 週刊誌の写真からグラフ プライナ い 内容って好きやねん ックを作

すけどね 同人サークル内ではかなりウケたんで ナちいかいかい

しあったあた なかったしすから かなり危ない内容ですね。なんとも さいう いんな いか

あかかいきたわり (コワイからこれ以上文 へま 作目は行うする

安「いこちゃん」、「ESP軍団」、「オレの



さきしましたり 1 1 

ましたない とうないのはい こうしてんない ころいろ というな からなる まってん 



から(笑) それはまたどうし 他人と協力してて

ですべて一人が扣当

ック、プログラムま

人で全部?



と戦々権々。単正はなりをひそめているらしい。

中で、編集部内では「いこちゃん」の これんです。 以よりも考えてたらなる

たスタッフはいまはいません。 と丁を扱いてしまいましたけ んとちゃいますけど。 『ESP軍団」と「オレの島」を担当し こいつは、うちのサークルの象徴な 次回作はボクが担当です。

なんですよ(笑) そやから、グラフィックもバラバラ

安雅はボクが担当しました。ちょっ UNIXさんが担当されたんですよね なるほど、それでは「いこちゃん」は

ひと目見るとちょっと危ない世界に映る、 ユニークス独特の空間。これらのソフト を知らずして、同人ソフトは語れない。

(は、うい、たらいに孔下かりとうですから) はく、、今度エニークスのファトを知ったは、いこもいん、コークスのファトを知ったは、いこもいん、いーには、同人ソフトを知ったは、いこものに対ししたがられ、いこものはなかったというと、は、もう自ら知い様を入れましたとは、もう自ら知い様を入れましたとは、もう自ら知い様を入れました。こも今後の作品は、そのイメージできたらしつは重うんだせい。といっとしては、そのイメージできたらしつは重うんだせいとは、そのイメージできたらしつは重うんだせいとは、そのイメージできたらしつは重うんだせいとは、そのイメージできたらしつは重うんだせいとは、そのイメージできたらしつは重うんだせいとは、そのイメージできたらしつは重うんだせいとないとよう。

は、人物としは?
にもできてへん。
し、こもできてへん。
し、こもできてへん。
し、こもできてへん。
いいこもできてへん。
できてへんねん。
できてへんねん。
できてへんねん。

ユニークスのスタッフのみなさま、取材 ご協力、本当にありがとうございました。 1時間くらいの予定がついつい長居をし まとんとピヨ キね! 私の生みの親だけし、 将来が心配だわ… (そんな風には見えない ですか…。)雰囲気がよく出ていると思う んですけど。 キャラクタ ブッ飛ばんといてやり んね 777... カ 「雅」を作ったんは 一見て ボクや 字ってるやんかアレ、オレが BALL MBC-8013E (C) -1707



# 『お嬢様くらぶ』「ダブルフェイス」の

粉(サークルが大活躍!

所販化を実現したDTB。

# STUDOLO THE

# でゲームを作り始めた!寮で出会った二人が共同

と、TENTEKOさんはまだ学生された。 と、TENTEKOさんはまだ学生された。 を編集部(以下、編)わざわざお越しいた にお招きしての直撃取材編。 と、TENTEKOさんはまだ学生された。 と、TENTEKOさんはまだ学生された。

TENTEKO (以下、T) ええ。まあ

編 化吉さんは?

住吉(以下、住)私は会社員です。

編一善通の、ですか?

任 普通の、っていいますと。

生まあ、「応グラフィック関係になる動めということではないんですか。」コンピュータやCG関係の会社にお

コンゲームのグラフィックとかをやり

Gもやってるんです。住 う、うん。印刷屋なんですけど、T CGとかやってるじゃない。んでしょうか。

編 それじゃ!専門ですね。

住 大学時代、TENTEKO君と同じ 住 大学時代、TENTEKO君と同じて、お互いに埋系の大学で、パソコンが好きで、というように共通点が多く アーゲームも好きだったしね。ゲームセンターにもよくいつしょに通ったなー。

だよね、確か。 がよるうだね、ってことで買ったんだよね、確か。 があるようになったんです。ちょうど

共同購入ですか。

TBペソフトという形になったんです。まあいっしょに作ってみようか、の前針、『Dがある子目DIO TEN』の前針、『Dが『STUDIO TEN』の前針、『D

## コミケが最初のステップ

住 あのー、コミケで以前から同人ソフ 発表しようと考えましたか。 こうやって

トって出てましたよね。テイコクソフ

ほうが確かな。

す。とりあえず、自分が遊べるものでで売ってもいいかなって思ってたんでで売ってもいいかなって思ってたんでないとね。

住(そうそう。間に合わなかったんです。
「一う手ん、売ったのかなあ。通販?編(作目はコミケで売られたんですか。



かな。 第一弾は「お嬢様くらぶ」ですか。 その日は重販の受付だけやったの とんでもないですね。

市販されてますよね。 オリジナルとの これはテクノポリスソフトさんから

そうです。

違いは・? いますけど、基本的には同じです。 グラフィックは半分ぐらいが同じか プログラムには一部手直しが入っ 7

住

ったんです。 ルーチンも組み込まれて、 オリジナルにはBGMは入ってなか あとはBGMがついたり・。 市販版にはミュージック 音も鳴りま

音楽の専門家なんです。

すよってことで。

ゲームの中の音楽は、 趣味の範囲でだけど。 してるんです。 すべて彼が担

強みですね。 音楽に詳しい人がいるっていうのは ほとんどの同人ソフトに

> 作業は、 中で聞くとスゴク新鮮に思えるんです。 うことを好きでやる人間がいないと、 でもスタッフに、ボクのようにそうい ばもちろん音も入れたいわけですよ。 はBGMが入ってませんから。 作曲したり、プログラムしたりという ほかの同人サークルも、 苦痛に感じるでしょうね。 入れられれ

何本くらい売れました? んですが、。お嬢様くらぶ』 あの
ー、下世話な質問で申し訳ない はコミケで

たと思います。 通販の受付だけで、 師本ぐらいだっ

かなり多いですね。

ったですから。それに、もの珍しさもあ ったんでしょう。 あいころはほかにソフトが出てなか

のくらい売れるのかぜんぜんわからな かったからね。 2年半くらい前だろう。 最初は、

それは夏のコミケですか。

そんな

編

すか。 せんからね、 そのときは、 いくらで売られたんで

はないと思うんですが。 ケージとか入れてです。それほど高く 通販で1、100円。送料とか、 パツ

団本で元は取れましたか。

ポリスの影響が大きかったですね。 がくるようになって。 んです。その反響があって、また通販 あちこちの雑誌で紹介してもらった まあ、 そこそこ。それよりもテクノ

それからしばらくして、市販化しな

なんですよって説明して ていって、こんな感じのカードゲーム はなんだ、みたいに聞いてきますよね。 一応マニュアルみたいなものは用意し まず、中身がわからないから、これ 冬のほうです お客さんの反応はどうでした? 市販ゲームとして再登場

ているのに、片力で送料込みで1、10

0円じゃあまずいんじゃないかと。

6、800円とかっていう値段で売られ

めちゃったんです 契約とかではない

いかっていう話が起こって、重販はや

んです。義理立てというか、お店では

思われればそれ ディスクだけですから、信用しろって わけで。なんかうさんくさいな、 パソコンを持っていくわけにもいきま いうほうが強引ですよね。 あとはもう石川してもらう以外ない 電源の問題もあるし。 までですし。ほんと、 かといって って

ソフトが、 って決まったときは? ええ、そうです。 どうでしたか。自分たちの開発した ショップに並ぶようになる

の持ちかけがあったんですか。

テクノボリスソフトさんから市販化

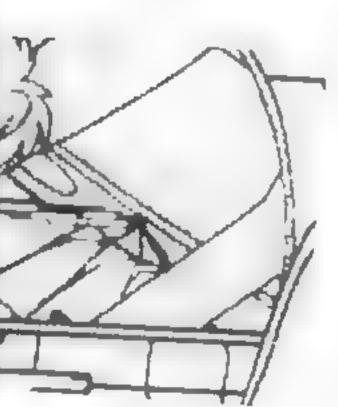
ですよ、これは。 に割といけるんじゃないかと思ったん え上、正直にいうと、元茂したとき

これで1、100円は安い

あれですけど、遊べるものができたっ でも、作目にしては自分でいうのも たのでね、まあこれぐらいだろうって。 て感じです。 お命を稼ぐっていう感覚ではなかっ

ものがあったんですか。 作ってるときは、 作っている最中に、手応えみたいな もう 所懸命でし





のほうにも力を入れていきだいとのことを知らない人はモグラー。これからは、同人誌を知らない人はモグラー。これからは、同人誌

す、大富豪が(笑)。 とか。大貧民〟と呼ばれているものなん アは、どんなところから? ですが、ああいうゲームソフトがなか 考ルーチンが要らないから、 作りたかったんですよ。 ったんですね。何回も遊べるソフトを あれは、トランプゲームの。天、苗菜、 じつをいうと、ボクが大好きなんで ボクはボーカーなんか簡単だよ、思 って言っ

編『お嬢様くらぶ』のもともとのアイデ 感想が、そういった自信みたいなもの 販のソフトでもこれよりひどいものが 言っちゃいけないんでしょうが、市 住うん。 なら少し艇ろうかって考えだして。そ んです。 は住古君の得意分野だからね。 れで、トランプカードの数字をカワイ これならいけるんじゃないかと思った きな女の子を集められるという感じで。 イ女の子に替えてみたんです。 わがままだから。 ゲームに勝って大富豪になれば、 ポーカーもおもしろいんだけ

登場するんですけど、まあ取材という 持たせてね。そこにテレクラのお店が の電話ボックスからビラをひっぺがし わけでもないんですが、あっちこっち それにちょっとしたストーリー性を

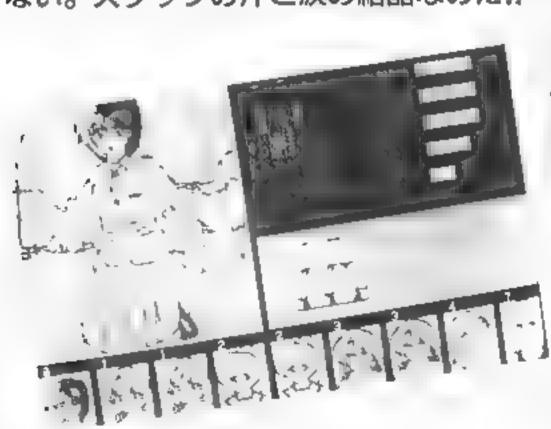
がビラでいっぱいこなったんじゃない それはおもしろいですね。部屋の中 友在するお店とダブらないようにす 作古さんは、 トランプはかなりお好

んで、あまりやってませんね。 かが好きです。 人好きです。最近は人が集まらない ボクは、コントラクト・ブリッジと

きなんですか。

ど(笑)。 最適の環境ですね。 それでも人を集めてやってましたけ 大学の寮なんで、

どれを取ってもハズレがない。ユーザ ーにとっては、これほどうれしいことは ない。スタッフの汗と涙の結晶なのだ!









たからね。でき上がったもので遊んだ

たんですけど…。

### それ以後~現在まで

編、二作目以降はどのように作っていか ほとんどTENTEKO君にコンセ

プトを作ってもらいました。

くつも出てくるんですけど。ゲームに だけを残していくようにするんです。 て。そうして、ゲームの形になるもの 合うんです。冗談みたいなものも含め しなければならない、というふるいに 二人でブレーンストーミングという アイデアは単なるヒラメキだからい とにかくアイデアをどんどん出し

> 多々あるんです。 かけた場合、なんにも残らないことも

場合、グラフィックの構図を考えてる のが性に合ってますけど。 いちばん苦しくもありですね。ボクの この作業がいちばん楽しくもあり、

住 グラフィックのごほうびも入ってま すよ。じつは、これに謎があるというか かパズルゲームになっちゃったんです 残らなくて、結局カードゲームという ね。ちょっとひねってはいますけど。 コンセプトがなかなかそのふるいに かなりのご苦労ですね(笑)。

クイズのキーワードが隠されているん ★ポーズをとってください、とお願いした5 ・ 年代がバレてしまう。でも彼らの友 でも彼らの友 情は不滅さ // くつかのバラバラ なんですよね。 某テレビ番組のオ のショットを画面 に出して、その関 ですけどね。 ープニングの拝借 このアイデアは

住 もちろんありま たんですか。 ことに対して、プ ますね。一作目が レッシャーはあっ 市販されたという いろいろ考えて

書の人

連性を当てる、 いうクイズだった

国一台到国

ろにも書いたんですけど、。 カTBソフ っていうことになりますからね。 ですし、同じようなものだとナーンダ、 前の作品より悪いものは作れない が解散した理由もそこにあるんで

んです。

りとか工夫できるんで、最近の作品、 かなりリキを入れて取り組んだんです ADVゲームの『ミルキーパル』には 、DOSを換えてみた

いいものを作らなければならない。

発にさける時間は減っていく一方なん るわけではないので…。 ですよ。 という状況に反比例して、 学生のときのように時間があ 以前より開

どなたか興味のある方、 上げますから。 い。これまでの知識を全部教えて差し いまは、後継者搜しをしてるんですよ。 ボクらもそろそろ引退を考えててい。 ご連絡くださ

住 これからはマイペースで作っていき

ます。どうもありがとうございました。 これからも乗しいソフトを期待して



みでつけるとか いでする。 それで、ADVならBGMを割り込

住

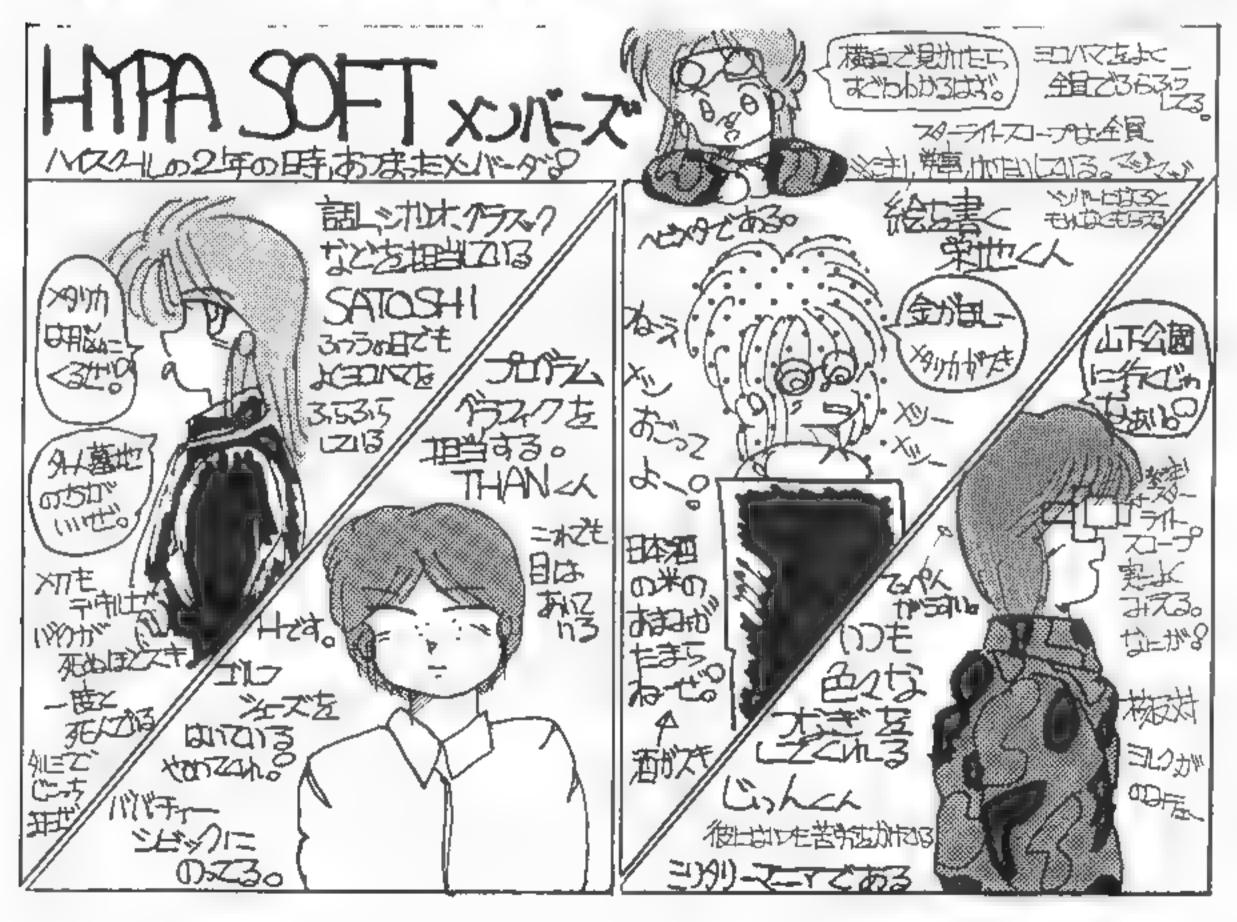
マニュアルの後

# DOUJIN SOFT



今まで謎のベールに包まれていた、同 人ソフトの裏のウラ。「BULENA」 などでおなじみのHYPA SOFT さんの協力を得て、ここにスタッフの 開発状況を再現。果てしのない同人ソ フト開発物語を、キミは涙なくしては 読めない/













# DOUN SOF

早わかり

ひ往上でバッチリ

※掲載ゲームのメディアは すべてディスク版です

ソフト名	به طر مالاس	機種名	価 格	ひとことコメント	掲載 P
R-soft					
宇宙刑事キャリバン	AD	FM 77AV ンリ・ズ	,500円	アニメーションと音声出力の技術はさすか!	51
ECE-SOFTWA	R	EFACTORY			
LONG NIGHT	0	PC 88シリーズ	700円	クイズを解かなきゃスケベが見れないのだ	43
LIGHT BLUE	AD	PC-88SR以降	900円	学校から、きなり宇宙空間ペノ 優子は地球を救えるか	44
DESERT MOON	0	PC-88ンリーズ	700円	難問、珍問を解きながら世界7カ国を回るクイズゲーム	45
エレインソフト					
えろてぃっくまじかるとりっぷ	AD	PC 98・88 ノリーズ	,600円	エリス姫を助けるためにオトコを鍛えよう	18
愛乃にゅうろおだあずVOL.4	AD	PC 98 88 ノ , 一ズ	, 00円	女子高生の真奈美ちゃんをイカせてあげよう	20
愛乃にゅうろおだあずVOL 5	AD	PC 98 88 / J X	,,00円	香奈美ちゃんとインフンお友達の輪!	2
iくるニぶCAD!					
くっきい	P	PC-88ンリーズ	1,000円	表裏いったいのパズルゲーム。所要時間も記録してくれる	53
G.P.M.					
Radish	P	PC-98・88シリーズ	1,100円	ハラハラドキトキのパズルゲーム	30
∑情報					
An me Wars	S	PO 98ンリーズ	1,500円	過酷なテレヒ局の視聴率戦争を生き残れるか?	31
STUDIO TEN					
ダブルフェイス	P	PC-88ンリーズ	1,000円	バズルの下に隠されている謎を解明せよ!	25
ミルキーバル	AD	PC 88シリーズ	円000円	本格的な A D V。ユキちゃんの変身シーンが見もの	26
お嬢様くらぶ	T	PC-98・88ン ノ ズ	6 800円	同人ンフトが市販ノフト("なった記念すべき作品	27
それゆけバソコンクラブ					
DOWN TOWN SHUFFLE Ver 2 0	Р	PC-88SR以降	7,000円	オイチョカブとパズルの複合ゲーム	33

INDEX CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPER

A DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE PARTY O

下一一一一一一一一一一一一一一一一一

SOFTFORUME					
SHOW DOWN	Т	PC 88 / X	1 000円	ホーカー、"勝って過激グラフィックを見よう	22
AUTUMN PARK	AD	PC 88 / , - 3	1,200円	女子寮に侵入してゆかりちゃんに会わなければ	23
MY FRENDS	0	- PC 88 ノリーズ	,200円	女子高生 2人か巻き込まれたヘンな事件とは?	24
TSUKKA antware					
スピリット	AD	PC-88SRLJ降	700円	竜のウロコを求めてアノルの大冒険か始まる	46
Raise Dead	AD	PC-88SRLJ降	,000円	世界を救うためにはあの竜のウロコが必要なのた	47
ぱいなっぷるまあまれいど					
ばいなっぷるえいどし	0	FM 7 / ) ス	900 700円	グラフィークのユーティ リティティスク	28
ばいなっぷるえいどII	0	FM フンリーズ	900 700円	えいと を使用したCG集	28
Ringo	Р	FM 7ンノース	800 700円	一見ピンゴ風のハズルケーム	29
ばいなっぷるえいどⅣ・X	P	FM 7ンリース	900 700円	超難しいカラーハズル。どちっかといえばマニア向け	29
HYPASOFT					
BULENA	AD	PC-88シリーズ	2,500円	なんと6枚組のゲーム。グラフィックの質はピカイチ	14
時の鍵	AD	PC 88 ノリーズ	) 000円	なんとなく 温かくなるメルヘン A D V だ	16
Remembrance	AD	PC-88ンリーズ	900円	美少女いっぱい、スリルいっぱいのSF・ADv	7
パースソフト					
ぼくは漫研	AD	PC-88シリース	100P	聞いて驚くこの値段! それにしては遊べるぜ!	32
ファミリニソフト					
GALナンパ大作戦	s	MSX2	6 800円	原宿の女の子をいかにしてナンバするか?	52
ユニークス					
いこちゃん決死の救出大作戦	AD	PC 88 / , A	,200円	市販ソフトに負けないくらいオモレロイノ	36
ESP軍団美少女ジャッカルの巻	AD	PC-88シリーズ	1,000円	じまおクンの武器は、なんてったって聖なるマッだ	38
美少女ジャッカル 2 オレの島	AD	PC 88 2 1 X	1,000円	中川 大王復 舌ノ 今度は主人公だゼ	39
雅	AD	PC-88ンリーズ	円000円	京都にはびこる悪徳村長をやっつけろ	39
RUNTECH soft					
ザ・ドラゴンプリンセス	R	PC-88SRJJ降、X 、FM 7	1,800円	襲ってくるモンスターかみんな美少女なのだ	40
スカルタワー	R	PC-885R以降、XIノリーズ	1,800円	な、なんた? この迷路の広さはタタモノじゃない	42
RANMA PROJECT					
せしーる	Т	PC 98シリース	1,200円	同人ソフトとは思えないグラフィックの美しさ	54
ローカルコンピュータクラブ	1				
ROCAL Art 6	0	PC-88シリーズ	000円	ア <sub>ー</sub> メキャラのCG集	48
ぱにっく in コミケット	AD	PC-88シリーズ	980⊞	愉快なコミケの舞台襲か見られる A D V	49

# お店じや買えないオモシロさ

# 鵬入能力地

# 鵬入方識リスト

#### R-soft

〒248 神奈川県鎌倉市手広1421 伊神浩様方(R-soft 開発室)

希望するソフト名を記入の止、ソフトの代金分(送料込み)の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください

#### **ECE-SOFTWARE FACTORY**

〒168 東京都杉並区永福2-4-12 ハイツ藤201号 石井様方 ECE-SOFTWARE FACTORY

> 希望するソフト名を記入の上、ソ ノトの代金+手数料 500 円分の無 記名郵便小為替を同封し、上記の 住所まで郵送してください

欲しいソフト名や、特に機種 名・メディアはしっかり記入 してください。せっかく届い たのに動かない…、なんて悲 しいもんネノ

#### エレインソフト

〒108 東京都港区白金台3-16-26 三宅様方 担当者 Yake 宛

#### <3-SDAD

〒276 千葉県八千代市勝田台 6-22-12 斉藤様方 ぐるーぶCAD B.P.M

〒270 千葉県松戸市常盤平西窪町 17-1 GPM本部

#### PED

〒332 埼玉県川口市飯塚3-16-2 P.E.C.「エレインソフト」 通販係

中し込み方法

希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金分(送料込み)の無記 名郵使小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください

でし込み方

希望するソフト名を記入の上、60 円切手、返信用封筒を同封し、上 記の住所まで郵送してください。 申し込み用紙をお送りします

甲し込み方法

希望するソフト名、機種名を記入の上、ソフトの代金分(送料込み)の無記名郵便小為替を同封し、P E.C.「エレインソフト」通販係まて郵送してください。

〒563 大阪府池田市石橋2-15-31

大栄荘206号 磯田様方

〒300 茨城県土浦市中荒川沖町 18-6 高橋様方 STUDIO TEN

〒641 1165

〒641 和歌山県和歌山市雑賀崎 1165 木野様方 SOLPAS係

られゆけバノコンクラ

申し込み方法

Σ情報

希望のフフト名を記入の上、ソフトの代金+送料 500円分の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

申し込み方

希望するノフト名を記入の上、ソフトの代金分(送料込み、の無記名郵便小為替を、上記の住所に郵送してください。

申し込み方

現在、通販は調整中ですのでしば らくお待ちください。コミケやコ ミストなど即売会では販売を予定 しています

### SOFT FORUM

#### TSUKKA SOTTWARE

#### **まいなつぶるまあまれいと**

〒614 京都府八幡市山城八幡郵便 局私書箱32号 SOFT FORUM

〒170 東京都豊島区東池袋5-11-9 大塚様方 TSUKKA sortware

〒144 東京都大田区西糀谷1-13 -22 落合様方 ぱいなっぷるまあまれいど

現在、通販は調整中ですのでしば らくお待ちください コミケやコ ミストとなどの即売会では、販売 を予定しています

希望のソフト名を記入の上、ソノ トの代金分(送料込み)の無記名 郵便小為替を同封し、上記の住所 まて郵送してください

申し 込 み方法

希望のソフト名を記入の上、ソフ トの代金分+送料(2枚まで300円、 一枚増える とに100円プラス)分 の無記名郵便小為替を郵送。

#### HYPA SOFT

〒221 神奈川県横浜市神奈川区 大口仲町164-12 石川智様方 HYPA SOFT

希望のソフト名を記入の上、ソフ トの代金分(送料込み)の無記名 郵便小為替を問封し、上記の住所 まで郵送してください。

# AN 20 20 MART TONE

〒851-01 長崎県長崎市宿町

209-3 サンハイツ201号 パースソフト

7. HOF. REBLATIVE

4: 10 - 2: MC12 - 2: MC12

藤荘201号 ファミリーソフト

ファミリーソフト

〒178 東京都練馬区東大泉3-21-9

希望するソフト名を配入の上、ソ

申し込み方法

申し込み方法

(大学)

13/03/2° (23/4)

希望するソフト名を記入の上、ソ フトの代金+送料 300 円分の無記 名郵便小為替を同封し、上記の住 所まで郵送してください

込 フトの代金分(送料込み)の無記 み方法 名郵便小為替を同封し、上記の住 所まで郵送してください

〒657 兵庫県神戸市灘区篠原南町 1-1-4 森重様方

ユニークス

**BUNTECH soft** 

〒111 東京都台東区浅草郵便局 私書箱108号

ユウユウ内パソケット

み方

通販希望と書いた手紙と、60円切 手を貼った返信用封筒(宛先明記) を同封し、上記の住所まて郵送 申し込み用紙をお送りします

申し込 24 方 法

希望するソフト名・機種名を記入 の上、ソフトの代金分(送料込み) の無記名郵便小為替を、上記の住 所まで郵送してください。

#### HANMA PROJECT

#### ローカルコンヒューダクラフ

〒358 埼玉県入間市東藤沢3-17-4 伊藤様方

RANMA PROJECT

〒121 東京都足立区伊興町3-10 -20

ローカルコンピュータクラブ

申 し込み方法 希望のフフト名を記入の上、ソフ トの代金分(送料込み)の無記名 郵便小為替を同封し、上記の住所 まで郵送してください。

申 し込 み方法

希望するソフト名を記入の上、ソ フトの代金分(送料込み)の無記 名郵便小為替を同封し、上記の住 所まで郵送してください

みなさまお待ちかね、ソフトプレゼントのページがやってまいりました! お店では買えないものばかりだから、希少価値は高いゾ。クイズに応募し て、楽しいソフトをドンドン当ててね!

# ツフトプレゼント





# 問題

右のページに掲載されている36コマの写真は、「同人ソフト ドキドキコレクション」のコーナーで紹介されたソフトの、タイトル画面をバラバラにしたもの。さて、この中で服を着ていない女の子が登場するのは、なんというソフトでしょうか? というのが問題。簡単でしょ、エッ、ナニ、ヒントが欲しいって? じゃちょっとだけ教えてあげるね。答えは2つあるのだ!

# 応募方法

とじ込みハガキに40円切手を貼り、プレゼントソフトの中から欲しいソフト名、そしてクイズの答えを書いて送ってください。締切は来年1月末日です。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。ドシドシ応募してネ!!!

# プレゼシドソフド

ソフト名	サークル名	機種名	本数	ソフト名	サークル名	機種名	本数
LIGHT BLUE	ECE SOFTWARE FACTORY	PC-88SR 以降	ı	ぱいなっぃる えいど™ X	ぱいなっぷる まあまれいど	FM 7シューズ	I
DESERT MOON	ECE SOFTWARE FACTORY	PC-88ン ノース		時の鍵	HYPA SOFT	PC-88シューズ	
えろていつく ましかるとりっか	エレインソフト	PC 98ン , 一ズ		Remembrance	HYPA SOFT	PC-88ン / 一ズ	ŀ
くっきい	ぐるーぶCAD	PC-88シリーズ	1	ぼくは漫研	パースソフト	PC-88シリーズ	1
ダブルフェイス	STUDIO TEN	PC-88ンリーズ		ESP軍団	ユニークス	PC-88シューズ	1
ミルキーパル	STUDIO TEN	PC-88シリーズ		オレの島	ユニークス	PC-88ンリーズ	
AUTUMN PARK	SOFT FORUM	PC-88シリーズ		スカルタワー	RUNTECH soft	PC-88SR 以降	1
MY FRIENDS	SOFT FORUM	PC-88シリーズ		せしーる	RANMA PROJECT	PC-98シリーズ	
スピリット	TSUKKA software	PC-88SR 以降	1	ROCAL Art6	ローカルコン ピュータクラブ	PC-88ンリーズ	
Raise Dead	TSUKKA software	PC-88SR 以降	ı	ぱにっく n エミケット	ローカルコン ピュータクラブ	PC-88シリーズ	

# Special Thanks

(R-soft)

**ECE-SOFTWARE FACTORY** 

『エレインソフト』

ぐる一ぷCAD

G.P.M.

P (Att.)

STUDIO TEN

それゆけパソコンクラブ

SOFT FORUM

TSUKKA software

はいなっふるまあまれいど

HYPA SOFT

ファミリーソフト

・ユニークス

**RUNTECH** soft

RANMA PROJECT

ローカルコンピュータクラブ

今回の 過激で元気 同人ソフト大集合 にご協力い ただきました皆さま ありがとうございました。とくに コミックマーケット間際の大変お忙しいときに こころ

よく取材に応じてくださったSTUDIO TENならび にユニークスのスタッフの皆さん、また同人サークルの 実態? をイラストで再現していただいたHYPA SO FTの石川さん、最後で申し訳ありませんが、最大級の ありがとうを送ります。

Staff

プランニング &エディトリアル●ハルカプランニング アートディレクト●久保田裕 コーディネイト●天羽慶一 ライティング●石川智 - 菊池美佳 - 木村茂 - 島田倫人 - 畑良江 - 鈴木潤一 正彩秀明 - 南辰真 - 村上練 レイアウト● アイエベース - ダディーズホーム イラスト● TATSUMA MINAMI カバーイラスト● TATSUMA MINAMI

発 付●昭和63年1月30日 第 刷

発行所●辰巳出版株式会社 〒160 東京都新宿区新宿5 18 20 電話 03(208,8701(代表)

編集人●赤羽博之

発行人●藤田知之

印刷所●大日本印刷株式会社

禁無断転載 ©1988 辰皂出版株式会社

91~83ページはプログラムリストを掲載しています

# の主こでも安心プログラム

物物的争时的 プログラム問題つ包

N-88ベーシック

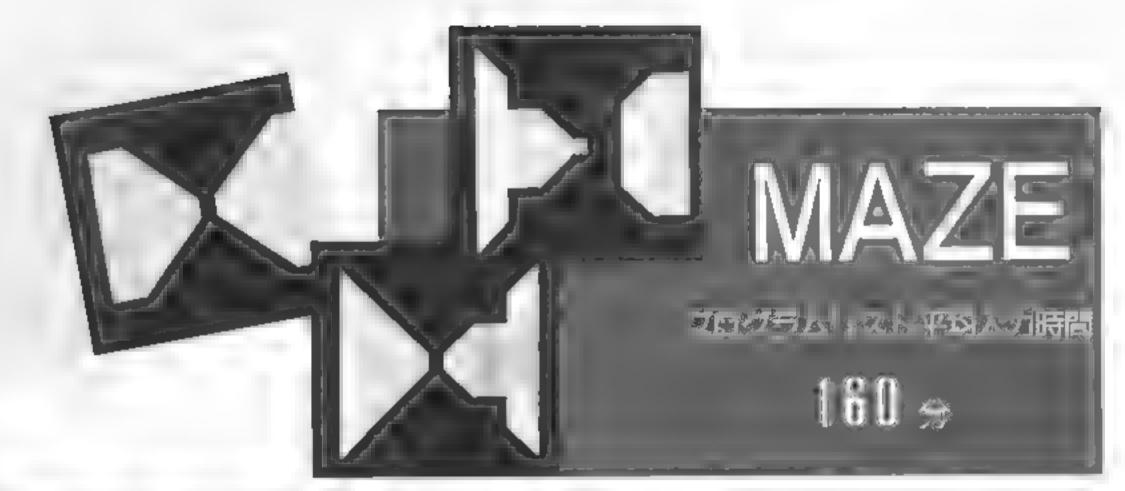
※ここから先は巻末96ページから読んでネ!

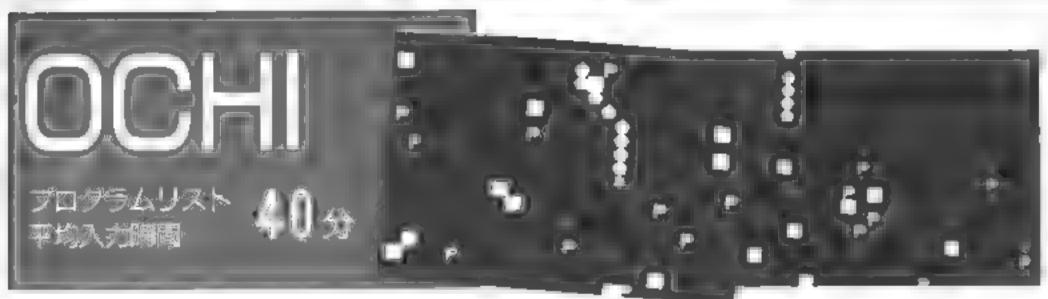


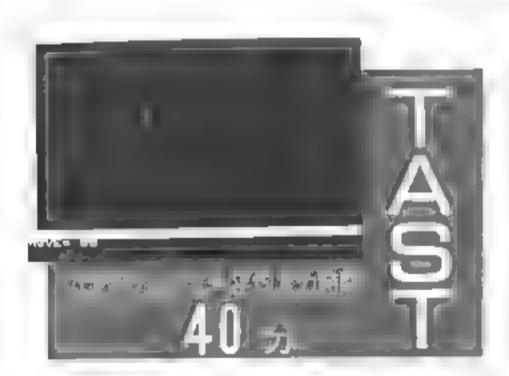
91~83ページに掲載しているプログラムリストに関するお問い合わせは、下記の住所まで 葉書か封書にてお願いします。

〒166 東京都杉並区阿佐谷北1-3-6 ハルカプランニング 『同人ソフト大集合』プログラムリスト質問係

ご質問以外に、必ずあなたの住所・氏名・年齢を明記してください。















```
420 *SND.1:FOR OB=0 TO 2:BEEP 1:FOR IB=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=0 TO 90:NEXT:NEXT:RETURN
430 *SND.2:FOR OB=0 TO 4:BEEP 1:FOR IB=OB TO 5:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=OB TO 10:NEXT:NEXT:RETURN
440 *SND.3:FOR OB=0 TO 4:BEEP 1:FOR IB=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=0 TO 20:NEXT:NEXT
450 IF INKEY$="" THEN 450 ELSE RETURN
460 *SND.4:FOR OB=0 TO 15:BEEP 1:FOR IB=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=0 TO 10:NEXT:NEXT:RETURN
470 IF INKEY$="" THEN 470 ELSE RETURN
480 *ZUKKO:FOR OB=0 TO 80:BEEP 1:FOR IB=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:
FOR IB=0 TO 20:NEXT:NEXT:A=&HCFA6+60*(PNBR MOD 2)+8000*(PNBR
¥ 2):B=HAKO(24):CALL DISP(A,B)
490 INCOM(PNBR)=0:FOR BP=0 TO 900:NEXT:RETURN
         50,"!XET$3$s$V!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
500 DATA
           30."|X%S%C%/%j%^%s!&%A%g%3!Y!!!!!!!o#3#0"
510 DATA
          200,"!X%4%_<h$j%M%C%H!Y!!!!!!!!o#2#0#0"
520 DATA
           80,"!X>C$7%4%=!Y!!!!!!!!!!!!!!!
530 DATA
         70,"!X%9%]!<%D?7J9!Y!!!!!!!!!!!!!o#7#0"
540 DATA
          700,"!X@FF#M35.$N#E#P!Y!!!!!!!!!!o#7#0#0"
550 DATA
560 DATA 1000,"!X%V%?$N2c<h$j@~9aF~$1!Y!!!o#1#0#0#0"
          800,"!X#G#U#N#D#A#M$N%W%1%b!Y!!!!o#8#0#0"
570 DATA
          500,"!X9b:j$N%@%k%^!Y!!!!!!!!!!!!o#5#0#0"
580 DATA
          400,"!X%+%9%?%M%C%H!Y!!!!!!!!!!!!o#4#0#0"
590 DATA
          300."!X$/$D2<!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
600 DATA
         450,"!XB9$N<j!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
610 DATA
          980."!X@P%N?9>OB@O:$N7P:QF~Lg!Y! 10#9#8#0"
620 DATA
630 DATA 2500,"'X%G%3%1!<%7%g%s'&%1!<%-'Y!o#2#5#0#0"
640 DATA 2300," X< jIJ%;%C%H!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!#2#3#0#0"
          600,"!X%(%C%A$JK\!Y\\!!!!!!!!!!\\\o#6#0#0"
650 DATA
660 DATA 2700," | X#N#e#w?M@8%2!<%= | Y!!!!!!!o#2#7#0#0"
670 DATA 2500,"!X7_Hx$N?H$N;I?H!Y!!!!!!!!e#2#5#0#0"
680 DATA 1100,"!X%I%C%8%¥!<%k|Y!!!!!!!!!!!!!#1#0#0"
690 DATA 2000, "!XKm!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
700 DATA 6800,"!X$*>nMM$/$i$V!Y!!!!!!!!!!!!#6#8#0#0"
710 DATA 5300,"!X$ \$V$J$$?eCe!Y\\!!!!!!\\o#5#3#0#0"
720 DATA 2800,"1XJ¥!J%=%A!K!Y!!!!!!!!!!!!o#2#8#0#0"
730 DATA 2400," | X$A$g$s$^$2%+%D%1!Y!!!!!!!!!!!#2#4#0#0"
740 DATA 10."!X%:%C%3%1!*!*!Y!!!!3MF@>^IJKW<}!*!*"
750 DATA !!#1.!!#2.!!#3.!!#4.!!#5
760 DATA !!#6,!!#7,!!#8,!!#9,#1#0
770 DATA #1#1,#1#2.#1#3,#1#4,#1#5
780 DATA #1#6,#1#7,#1#8,#1#9,#2#0
790 DATA #2#1, #2#2, #2#3, #2#4, #2#5
```

#### サークルからのひとこと

## アドバイス



#### by R-soft

良いゲームを作るためには、一に研究、二に研究。とにかく研究しかないのだ/ 最初は、パソコン雑誌に掲載されている投稿プログラムなどを参考に、ほかの人はどんな工夫をしてるか、なんて見るのもいい。自分で作ったプログラムを、よく知っている人に見てもらって、添削してもらえばかなり早く上達する。あとは、ハードの話になるが、プリンタはなるべく用意したほうがいいだろう。リストのチェックはプリントアウトしたもののほうがよくわかるから。

```
PY0
150 FC=7:KX=170:KY=177:KC$="2??M$GM7$S$^$9$+\J#2\A#4?M\K\)";
GOSUB *KANPYO:LOCATE 26,18:COLOR 7:INPUT " ",NIN$:CLS:NIN=VA
L(NIN$):IF 2>NIN OR 4<NIN THEN 150
160 LINE(160,10)-(480,170),7,BF:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:LI
NE (160+J*64,10+I*32)-STEP(64,32),0,B:NEXT:NEXT
170 BC=2:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:KX=168+J*64:KY=18+I*32:RE
AD KC$:GOSUB *KANPYO:NEXT:NEXT
180 '
190 FC=6:BC=1:FOR I=0 TO NIN-1:KX=10+480*(I MOD 2):KY=10+100
*(I\(\frac{1}{2}\):KC\(\frac{1}{2}\):KC\(\frac{1}{2}\):#P#L#A#Y#E#R!!#"+RIGHT\(\frac{1}{2}\)(STR\(\frac{1}{2}\)(I+1),1):GOSUB *KANP
YO:KY=KY+20:KC$="!!!o#0#0#0#0#0"":GOSUB *KANPYO:NEXT
200 FOR I=0 TO 23:PNBR=I MOD NIN
210 GOSUB *SND.1:LINE (160,175)-(480,194),0,BF:FC=7:BC=0:KX=
170:KY=177:KC$="#P#L#A#Y#E#R!!#"+RIGHT$(STR$(PNBR+1),1)+"!!
!":GOSUB *KANPYO
220 LOCATE 26,18:INPUT " ",SEL$:CLS:SEL=VAL(SEL$):IF SEL<1 0
R SEL>25 THEN GOSUB *SND.4:GOTO 220 ELSE IF PRICE(NAKA1(SEL-
1))=0 THEN GOSUB *SND.4:GOTO 220
230 GOSUB *SND.2:SEL=SEL-1:X=SEL MOD 5:Y=SEL ¥ 5:A=&HC334+8*
X+80\times32\timesY:B=HAKO(NAKA1(SEL)):CALL DISP(A,B):LINE(160+64\timesX,10)
+32*Y)-STEP(64,32),0,B
240 IF NAKA1(SEL)=24 THEN GOSUB *ZUKKO ELSE INCOM(PNBR)=INCO
M(PNBR)+PRICE(NAKA1(SEL))
250 LINE (160,175)-(480,194),0,BF:FC=6:KC$=NAKAN$(NAKA1(SEL)
):GOSUB *KANPYO:GOSUB *SND.3
260 SN=INCOM(PNBR):KC$="":CNS=10000:FOR NMK=0 TO 4:Q=SN Y CN
S:R=SN MOD CNS:KC$=KC$+"#"+RIGHT$(STR$(Q),1):SN=R:CNS=CNS ¥
10:NEXT
270 PRICE(NAKA1(SEL))=0:FC=6:BC=1:KX=42+480*(PNBR MOD 2):KY=
30+100*(PNBR ¥ 2):GOSUB *KANPYO
280 NEXT
300 FOR ED=0 TO 9:GOSUB *SND.2:NEXT:FOR ED=0 TO 900:NEXT
310 LINE (160,10)-(480,170),0,BF:LINE (160,175)-(480,194),0,
BF
320 FC=6:BC=0:KX=160:KY=20:KC$="!T6%5;=*N;!U":GOSUB *KANPYO
330 FC=7:KX=152:KY=40:KC$="!|$5$F7k2L$0$I$&$@$C$?$+$J!)$^$5$
+%:%C":GOSUB *KANPYO
340 KY=60:KC$="!!%3%1$r0z$$$?%d%D$KIi$1$?$J$s$F>p$J$$":GOSUB
*KANPYO
350 KY=80:KC$="!!%^%M$O$7$J$+$C$?$@$m$&$M!)$($C!$7/$,":GOSUB
*KANPYO
360 KY=100:KC$="!!$=$&$J$N!)$=$1$8$cAaB.$+$/$77J$r!%!%":GOSU
B *KANPYO
370 KY=120:KC$="!!$F$J46$8$G\$3Z$7$s$G$/$@$5$$$^$7\#":GOSUB
*KANPYO
380 KX=272:KY=140:FC=6:KC$="!!#D#T#B#s#o#f#t#w#a#r#e":GOSUB
*KANPYO
390 KX=170:KY=177:FC=7:KC$="$b$&#1EY$d$j$^$9$+!J#Y'?#N'K')":
GOSUB *KANPYO:LOCATE 26,18:COLOR 7:INPUT " ",NIN$:IF NIN$="y
"OR NIN$="Y" THEN RUN 50 ELSE END
400 *KANPYO
410 KL=LEN(KC$)-1:FOR KRI=1 TO KL STEP 2:KD=ASC(MID$(KC$,KRI
,1))*256+ASC(MID$(KC$,KRI+1,1)):PUT(KX+KRI*8,KY),KANJI(KD),P
SET, FC, BC: NEXT: RETURN
```

350 GOTO 170 360 COLOR 2:BEEP 1:FOR I=TY+1 TO 23:LOCATE TX+1, I:PRINT "1"; : NEXT 370 FOR I=TY+1 TO 23:LOCATE TX+1, I:PRINT " ";:NEXT:BEEP 0:CO LOR 7 380 IF TX+1>MX AND TX+1<MX+4 THEN COLOR 2:LOCATE MX+1,23:PRI "\*\*\*";:FOR I=0 TO 1000:BEEP I:BEEP 0:NEXT:CLS:COLOR 7:PRI NT "Your SCORE=";SC:A=&H35D9:CALL A:END ELSE 170 390 IF INT(RND(1)\*L)=1 AND TX+1>MX+1 AND TX+1<MX+3 THEN 360

サークルからのひとこと

#### by ECE-SOFTWARE FACTORY



初めてゲームを作るときは、どんなジャンルのものがいいだろう? っていろいろ悩んだ。最初っからRPGやシミュレーションなんて できるわけがないので、ボクはとっかかりやすいクイズゲームを選 んだけど…。テーブルゲームや、ADVなんかもオススメだと思う よ。ADVは、しっかりしたシナリオを作っておかないと、途中で グチャグチャになってしまうから気をつけて。グラフィックによっ て雰囲気も違ってくるから、リキを入れて頑張ろう/

### 4人で遊べるパーティ ーグッズソフトなのた

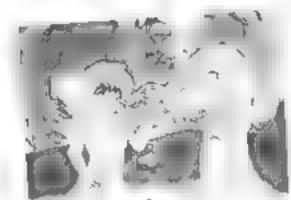
# takara



by DTBsoftware ONENGA DISK 20 by TENTEKO design by H.SUMIYOSHI illustration 40 BLOAD "nakami" 45 A=VARPTR(#1)+9:BLOAD "displynmc", A 50 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,20:ROLL 197:ROLL 197:DEFINT A-Z :DIM HAKO(24), NAKA1(24), PRICE(24), INCOM(3), NAKAN\$(24):DISP=V ARPTR(#1)+9:FOR I=0 TO 24:HAKO(I)=&H2000+&H302\*I:NAKA1(I)=I: NEXT:SE=VAL(RIGHT\$(TIME\$,2)):RANDOM1ZE(SE) 60 FOR I=0 TO 50:X=RND(1)\*24:Y=RND(1)\*24:SWAP NAKA1(X), NAKA1 (Y):NEXT:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:NAKA2(I,J)=NAKA1(I+5\*J):N EXT: NEXT: FOR I=0 TO 24: READ PRICE(I), NAKAN\$(I): NEXT 70 LINE (0,0)-(639,199),4,BF:LINE (160,10)-(480,170),0,BF:LI NE (160,175)-(480,194),0,BF 80 FC=6:BC=0:KX=160:KY=20:KC\$="!T#D#T#BGUAhC%!&?7=UJ!B^9g@o! U":GOSUB \*KANPYO UB \*KANPYO 100 KY=60:KC\$="!!HV\$K\$ \\$1\$F\$\$\$-\\$Cf\$NIJJ\*\$r \h\$C\$F\$\$":GOSUB \* KANPYO 110 KY=80:KC\$="!!\$-\$^\$9!##2#48D\$NH'\$,\$'\$\$\$?;~E@\$G\$N":GOSUB \* KANPYO 120 KY=100:KC\$="!!Am3[\$r6%\$\$\$^\$9!#":GOSUB \*KANPYO 130 FC=2:KY=120:KC\$="!!\$?\$@\$7!\$!H%:%C%3%155!I\$,=P\$?;~\$0!\$":G OSUB \*KANPYO 140 KY=140:KC\$="'!\$=\$N>1\$GA4\$F\$NIJJ\*\$r<:\$\$\$^\$9!#":GOSUB \*KAN 210 COLOR 5:FOR I=0 TO LN:BEEP 1:FOR Y=2 TO 23:LOCATE LX(I), Y:PRINT "I";:NEXT:BEEP 0:IF MX=LX(I) THEN 230 ELSE NEXT 220 FOR I=0 TO LN:FOR Y=2 TO 23:LOCATE LX(I), Y:PRINT " ";:NE XT:NEXT:F=0:GOTO 160 230 COLOR 2:FOR I=1 TO 10:BEEP:LOCATE MX, 24:READ A\$:PRINT A\$ ;:NEXT:CLS:PRINT "GAME OVER \$">t":COLOR 7:PRINT "ROUND=";ROUND:A=&H35D9:CALL A:END 240 DATA H,Y,P,A,,S,O,F,T,

#### サークルからのひとこと

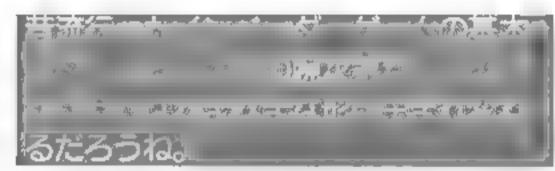
## アドバイス



#### by ばいなっぷるまあまれいど

ボクの場合はソフト開発に関して、ひと通りのことは自分でできるので、それほど苦労はしないけれど、のめり込んでいくうちに、金銭的な面でちょっと困ったことがある。最初は簡単なゲームを作って満足していたんだけど、だんだんそれでは収まらなくなって、凝ったものを作りたくなってくるんだ。そうすると、あれが欲しい、これが必要だ、なんてことになってくる。新品のハードは高いので、中古品なんかを探しだして、うまく利用するしかないんだよね。

# 



100 ' UTE UTE GAME by Y^2 120 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:SCREEN 0,1:CLS 3 :RANDOMIZE VAL(RIGHT\$(TIME\$,2)):MX=18 "LEVEL OR L>5 THEN BEEP: GOTO 140 ELSE L=L\*5 160 CLS:TX=INT(RND(1)\*35):TY=INT(RND(1)\*22) 170 I = INP(0)180 IF INP(9)=191 THEN 310 190 IF I=239 THEN MX=MX-1 200 IF I=191 THEN MX=MX+1 210 IF MX<0 THEN MX=0 ELSE IF MX>35 THEN MX=35 220 LOCATE MX,23;PRINT " ... "; 230 LOCATE TX, TY: PRINT 240 RX=INT(RND(1)\*3)-1:RY=INT(RND(1)\*3)-1 250 TX=TX+RX:TY=TY+RY 260 IF TX<0 THEN TX=0 ELSE IF TX>35 THEN TX=35 270 IF TY<0 THEN TY=0 ELSE IF TY>22 THEN TY=22 280 LOCATE TX.TY:PRINT "<->" 290 IF INT(RND(1)\*L)=1 AND TX+1>MX AND TX+1<MX+4 THEN 360 300 GOTO 170 310 COLOR 5:BEEP 1:FOR I=22 TO 0 STEP -1:LOCATE MX+2, I:PRINT "|";:NEXT 320 FOR I=22 TO 0 STEP -1:LOCATE MX+2, I:PRINT " ";:NEXT:BEEP 0:COLOR 7 330 IF MX+2=TX+1 THEN SC=SC+10:GOTO 160 340 IF MX+2=TX OR MX+2=TX+2 THEN SC=SC+5:GOTO 160

```
A=&H35D9:CALL A
       K$="8"
      K$="2"
      K$="6" THEN MX=MX+1
                           IF MX>38 THEN MX=38
                      ELSE
                            IF MY>22 THEN MY=22
            THEN MY=1
                       "♠";:D=D+1:COLOR 7:LOCATE Ø,24:PRINT
260 LOCATE MX.MY:PRINT
"MOVE=";D;
   DX = ABS(MX - TX): DY = ABS(MY - TY)
       DX>30 OR DY>20
             OR DY>15
                      THEN V=12:GOTO 320
             OR DY>10
             OR DY> 5 THEN V=15 ELSE COLOR 2
             "V=V:C"
330 IF MX=TX AND MY=TY THEN COLOR 6:LOCATE 13,9:PRINT "タカラモノ
ヲ ミツケタソ゛! ":CMD PLAY "L8CRDEFGAB>C2":COLOR 7:CALL A:GOTO 140
340 GOTO 180
```

#### サークルからのひとこと



#### by STUDIO TEN

ゲームづくりのためにいちばん必要なことは、たぶん根気と体力だと思う。何時間も何日も延々とプログラムを打ち込むという作業は、やったものでないとわからない辛さがある。すべて入力し終えて、 PUNしようとして動かないときの淋しさ。バグ取りのわずらわしさ。これだけ書くと、やらないほうがいいんじゃないかと思うけれど、これがやらずにいられない。どうしてかというと、完成したときの喜びが、ちょっとやそっとで味わえるものではないからなんだ。

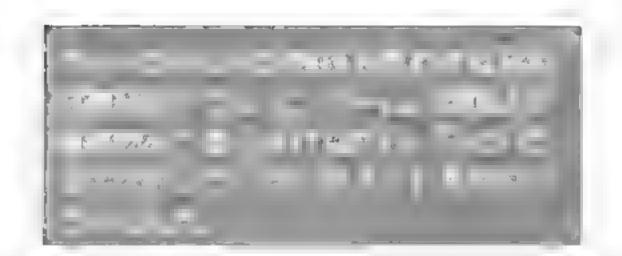
#### アクションゲームの基 本パターンだね 【 【 S



```
100 '
110 ' レーサー シャワー ツクッタノハ ワイツー
120
130 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CLS 3:RANDOMIZE
VAL(RIGHT$(TIME$,2)):ROUND=0:F=0:TIME=30:LN=2:DIM LX(LN)
140 IF TIME<0 THEN TIME=20:LN=LN+1:IF LN>4 THEN LN=4
                                                      ROUND":
150 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "by HYPA SOFT/Y. Yamada
ROUND: COLOR 1:LOCATE 38,24:PRINT "♦";:MX=0
160 RESTORE: COLOR 7: FOR I = 0 TO 39: LOCATE I,1: PRINT "+";: NEXT
:T=TIME
170 LOCATE MX,24:PRINT " ";:IF INP(9)=191 THEN MX=MX+1 ELSE
MX = MX - 1
180 IF MX<0 THEN MX=0 ELSE IF MX=38 THEN TIME=TIME-1:ROUND=R
OUND+1:F=0:BEEP:GOTO 140
190 COLOR 4:LOCATE MX,24:PRINT "+";:IF F THEN T=T-1:IF T<0 T
HEN 210 ELSE 170
200 F=1:FOR I=0 TO LN:LX(I)=INT(RND(1)*(39-MX))+MX:COLOR 2:L
OCATE LX(I),1:PRINT "+";:NEXT:GOTO 170
```

# 単純だけどこのプログラムはおもしろい

# OCHI



100

110 ' OCHIRU YOON GAME by Y^2

120

130 CONSOLE 0.25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:SCREEN 0,1:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT\$(TIME\$,2)):MX=20

150 I=INP(0):IF I=255 THEN 160 ELSE MX=MX+(I=239)-(I=191)+(MX>0)-(MX<39)

160 LOCATE MX,8:PRINT "♠";

170 X=INT(RND(1)\*40):LOCATE X,24:PRINT "■";

180 X=INT(RND(1)\*40):LOCATE X,24:PRINT "P"

190 A=PEEK(&HF3C8+960+MX+MX)

200 IF A=ASC("■") THEN COLOR 2:LOCATE MX,8:PRINT "\*":FOR I=0 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:COLOR 7:CLS:PRINT "GAME OVER タ"3

->. SCORE=":SC:A=&H35D9:CALL A:END

210 IF A=ASC("P") THEN BEEP 1:SC=SC+10:BEEP 0

220 GOTO 150

#### サークルからのひとこと

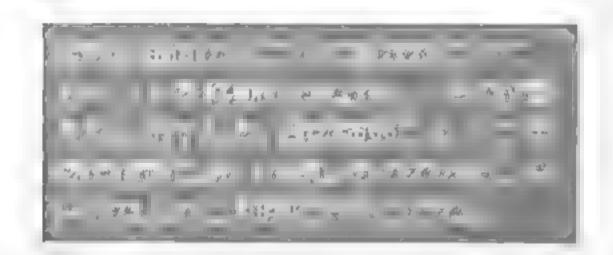


#### by HYPA SOFT

自分で絵が描けて、シナリオが書けて、プログラムか組めれば、ゲームソフトを開発するのになにも問題はない。けれど、そんな天才があちこちに転がっているわけもなく、絵がヘタだとか、プログラムのことが全然わからないとか、クリアしなければならない難問がたくさんあるわけだ。そういうときは、ゲーム好きの友達を引きずり込む、これしかない。とりあえず、3人は確保したい。そのあとは、簡単なものでいいから、まず一本ソフトを作ってみることだく

# キミはこのプログラムをどう利用する?

# TAST



100 '

110 ' TAKARA SAGASHI GAME FOR SR by Y^2

120

130 CONSOLE 0.25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:SCREEN 0.1:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT\$(TIME\$,2)):NEW CMD

140 CLS:MX=1:MY=1:TX=INT(RND(1)\*37)+2:TY=INT(RND(1)\*21)+2:CM D STOPM

150 CMD BGM 0:D=-1:LOCATE 0,0:PRINT STRING\$(40,"■");

160 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0.1:PRINT "":SPC(38);"";:NEXT

170 LOCATE 0,23:PRINT STRING\$(40,"■");:GOTO 260

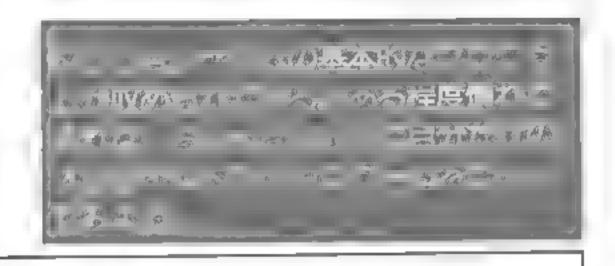
180 K\$=INKEY\$:IF K\$="" THEN 180 ELSE LOCATE MX,MY:PRINT " ";

```
1740 IF C=0 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN:LOCATE LX,LX+I:PRINT
"";:NEXT ELSE COLOR 5:LOCATE LX,LX:PRINT
:LOCATE LX,LX+I:PRINT "";:NEXT:LOCATE
                                        "N"; : FOR I=1
1750 COLOR 5:LOCATE LX+1,LX+1:PRINT
                        "";:NEXT:LOCATE LX+1,LX+I+1:PRINT
ATE LX+1, LX+I+1: PRINT
:: RETURN
1760 COLOR 5:LOCATE RX,LX+1:PRINT "A";:FOR I=1 TO LN-2:LOCAT
                   "";:NEXT:LOCATE RX,LX+I+1:PRINT "";
            THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN:LOCATE RX+1,LX+I:PRIN
       :NEXT:RETURN ELSE COLOR 5:LOCATE RX+1,LX:PRINT "⊿";:FO
         LN:LOCATE RX+1,LX+1:PRINT "";:NEXT:LOCATE RX+1,LX+
1780 COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE LX+2,LX+I+1:PRINT STRING
$(LN-2,"■");:NEXT:RETURN
1790
1800 DATA -1, 0, 1, 0, 0,-1,-1,-1, 1,-1, 0,-2,-1,-2, 1,-2, 0
            \emptyset, -1, \ \emptyset, \ 1, \ 1, \ \emptyset, \ 1, -1, \ 1, \ 1, \ 2, \ \emptyset, \ 2, -1, \ 2, \ 1, \ 3
                \emptyset,-1, \emptyset, \emptyset, 1, 1, 1,-1, 1, \emptyset, 2, 1, 2,-1, 2, \emptyset
            \emptyset, 1, \emptyset, -1, -1, \emptyset, -1, 1, -1, -1, -2, \emptyset, -2, 1, -2, -1, -3
1830 DATA
 0,-3,1,-3,-1
1840
     DATA 13111
     DATA
1930 DATA 1 1
                       4
1970
     DATA
      DATA
2000
      DATA
2030
     DATA
2040 DATA 1111111111111111111
2050
2060 ' ドーモ プログラマーノ Y^2(ワイツー) デス。 ショーモナイ "゚ログラム デスケド ア
ソンテ゛クレタラ
2070 ' ウレシク オモイマス。 ベーシックヲ リカイテ`キル ヒトハ ナンテ` コンナ ヘタッヒ°-ナ フ°ロク
~ ラム・・・・・
      ' ト オモウカモ シレマセンカ゛ ミナイフリ シテクタ゛サイ。 ド ナタカ イイ アルコ゛リス゛ムヲ オシエ
2080
テ クタ*サイ。
2090 ' サスライノ(!?) Z80 プ°ロク*ラマー (ヘ*-シックナンテ キライ!) ノ Y^2 デ*シタ。 オ
ワリタ゛ヨーン。
```

```
1350 '
1360 COLOR 2:LOCATE 0,15:PRINT "カプチョーン !!!";:GOTO 1230
1370 COLOR 5:LOCATE 0,15:PRINT "ススメナイッタラ ススメナイ";:GOTO 1230
1380
1390 I=0
1400 READ VX, VY: P(I) = M(X+VX, Y+VY, FL)
1410 JF I=2 THEN IF P(2)=1 THEN 1460
    IF I=5 THEN IF P(5)=1 THEN 1460
1430 I=I+1
    IF I<>11 THEN 1400
1450
1460 CLS
1470 LX=0:RX=11:LN=11
    IF P(0)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE LX,LX+I+
           "::NEXT ELSE C=1:GOSUB 1740
               THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE RX,LX+I+
           "::NEXT ELSE C=1:GOSUB 1760
     IF P(2)=1 THEN GOSUB 1780 ELSE 1520
1510 GOTO 1710
1520 IF P(0)<>1 AND P(3)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE LX.L
            ";:NEXT
1530 IF P(1)<>1 AND P(4)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE RX,L
             "::NEXT
1540 LX=2:RX= 9:LN= 7
1550 IF P(3)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE LX,LX+I+
             :NEXT ELSE C=1:GOSUB 1740
1560 IF P(4)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE RX,LX+I+
           "::NEXT ELSE C=1:GOSUB 1760
    IF P(5)=1 THEN GOSUB 1780 ELSE 1590
    IF P(3)<>1 AND P(6)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE LX.L
             ";:NEXT
1600 IF P(4)<>1 AND P(7)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE RX,L
X+I:PRINT "
             "::NEXT
1610 LX=4:RX= 7:LN= 3
1620 IF P(5)<>1 AND P(6)<>1 AND P(7)<>1 THEN 1710
1630 IF P(6)<>1 AND P(7)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO 3:LOCATE
LX,LX+I:PRINT "::NEXT:GOTO 1710
1640 IF P(6)<>1 THEN COLOR 1:LOCATE LX,LX+2:PRINT "ELS"; ELS
E C=1:GOSUB 1740
1650 IF P(7)<>1 THEN COLOR 1:LOCATE RX-1,LX+2:PRINT " E
LSE C=1:GOSUB 1760
1660 IF P(6)<>1 AND P(9)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE LX,L
X+I:PRINT " "::NEXT
1670 IF P(7)<>1 AND P(10)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE RX,
LX+I:PRINT " ";:NEXT
168Ø IF P(8)<>1 THEN W$=" " ELSE W$="■"
1690 COLOR 1:LOCATE 6,6:PRINT W$;
1700 '
1710 IF M(X,Y,FL)=3 THEN A$="GOAL IN !!!":FOR I=1 TO LEN(A$)
:COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE I,6:PRINT MID$(A$,I,1);:BEEP:N
EXT:COLOR 7:WHILE INKEY$="":WEND:WIDTH 80:CLS:END
1720 A=&H35D9:CALL A:GOTO 1230
1730 '
```

# オリジナルの3Dダンジョンに挑戦しよう!

# MAZE



```
1000
1010 ' 3D-MAZE Version 1.06
1020 ' Programed by Y. Yamada
            (C) HYPA SOFT
1030
1050 ' テイオウノイシ ヨロシクネ ♥
1060 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,1:DEFINT A-Z:CLS
1070 COLOR 3:LOCATE 14,9:PRINT "チョット マッテネ ♥";
    MX=19:MY=19:FL=0:DIM M(MX+1,MY+1,FL),P(10):F=0:RESTORE
1850
1090
1100 FOR H=0 TO FL
     FOR I=0 TO MY
     READ A$
1120
     FOR J=Ø TO MX
1130
    B$=MID$(A$,J+1,1):IF B$=" " THEN B$="0"
1140
M(J,I,H)=VAL(B\$)
    IF M(J,I,H)=2 THEN X=J:Y=I
1160
     NEXT
1170
     NEXT
1180
1190 NEXT
1210 CLS:GOTO 1290
1220
1230 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1230
1240 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
1250 IF K$="8" THEN 1290
1260 IF K$="2" THEN IF F=0 THEN F=2 ELSE IF F=1 THEN F=3 ELS
E IF F=2 THEN F=0 ELSE F=1
1270 IF K$="4" THEN IF F=0 THEN F=3 ELSE IF F=1 THEN F=0 ELS
E IF F=2 THEN F=1 ELSE F=2
1280 IF K$="6" THEN IF F=0 THEN F=1 ELSE IF F=1 THEN F=2 ELS
E IF F=2 THEN F=3 ELSE F=0
1290 ON F+1 GOTO 1310,1320,1330,1340
1300 '
1310 RESTORE 1800:A=M(X ,Y-1,FL):IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
 GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN 1370 ELSE Y=Y-1:GOTO 1390 ELSE 1
390 ' Front
1320 RESTORE 1810:A=M(X+1,Y ,FL):IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
 GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN 1370 ELSE X=X+1:GOTO 1390 ELSE 1
390 ' Right
1330 RESTORE 1820:A=M(X ,Y+1,FL):IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
 GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN GOTO 1370 ELSE Y=Y+1:GOTO 1390 E
LSE 1390 ' Back
1340 RESTORE 1830: A=M(X-1,Y ,FL): IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN GOTO 1370 ELSE X=X-1:GOTO 1390 E
LSE 1390 ' Left
```

#### 【キー操作】 sax "garel"

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
save "game1"
```

ニキーを押せば、いままで打ち込んでいたプログラムが、「gamel」というファイルネームで、エッイブ1のシステムディスクにsaveされる。なお、save中には、ドライブ1の赤いランプが点域する

#### 【キー操作】 🔎

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
save "game1"
Ok
```

-t.t. OKto

ただ、ほんとうにsaveされたかどうか、心配が残っないわけでもない。そこで、filesを使って、システムディスクに保存されているプログラムを確認してみること、よ

#### 【キ一操作】 王田田を園。

```
files
game1 . 1
Ok
```

確かに、「game」いクログラムがArt されていること だわかった。

## プログラムのLOAD

では、ここでいったんりセットスイッチを押してプログラムを正してしまおう。

プログラムはディスクにsaveされているのだからもう なし。

それでは「gamel、を呼び出してみよう。

プログラムの呼び出しにはLOAD

を使う。

もし、ファイルネームを忘れてしまったときにはどう しよう? そう、先ほどのfilesを使えば、ファイルネー ムを確認できるのだ。それからloadすればいいわけだ

【キー操作】 しょ "gョゕゥ、"、

Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
AEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft:
\*\*\*\*\*\* Bytes free
Ok
Load "game1"
Ok

ただ、これだけでは、確か、 ⇒idごさたかとうかわからない。そこでlistを使おう。

#### LISTはプログラムを表示させる

命合仁。

【キー操作】 s t ⇒i

1470 IF I(>11 THEN 1400 1480 ' 1490 CLS 1500 LX=0: RX=11: LN=11 OK

フロクラ」、続きを引ち入なさい。ない ここでは 00行まで入力してあるので、

auto 1510

として、1510行から入力すればいい

これで、プログラムの保存や呼び出しを自由し行えるようしなったはずだ。プログラム入力のコッは、最後まで根気よく打ち続けること。そうすれば、楽し、ゲームを思う存分プレイできる。

# プログラム入力の注意

ところか、こうやって著方して入力したプログラムも、 入してみると、最初は「Syntax error」とか「lilegal function call」といった

#### エフーが続出

こて、とてもケームを全しめるという状況にはなっないとが多。 こって エラーは、プログラスを正しく打ち込んだち込まなか たことが 国 (自分では正しく打ち込んだっしょこと、やはく、スがつきもの)。「0」(ゼロ)と「O」 オート 「」(カンマ)と「、(ピリオド)など、混乱しやすい又子を同處えて打っていることが多い。

こうしたエラーの修正(デバッグという)には、コッカあるいたか ある程度 BASICの知識が必要となる。初い者はあれこれ考え込まないで、プリンタで印刷したプログラムリストと本誌をじっくり比較して、

#### ひとつずつつぶしていく

しかないだろう。

では、成功を祈る

#### 【キ 操 1 】 ・

Disk version [May 24,1985] How man/ files(0-15)? NEC N 88 BASIC Version 2 0 Copyright (C) 1981 by Microsoft \*\*\*\* B, tes free Ok. 1000 '

こうして、1010行、1020行、1030行を打ち込んでいく。



# AUTOの利用

なお、今の例では行番号を自分で入力したが、じつは行 番号をPC 88に自動的に打ち込ませるという方法もある。 DISK BASICが呼び出されたところで、すぐプログラム リストを打ち込まないで、"auto"という命令を使う。似 下に掲載したプログラム例は1000行から始まっているか ら、「auto 1000」と指定しよう。

【 + 操作】 auto[1000.

Disk version [May 24,1985] How, many files (Ø 15)? NEC N-88 BASIC Version 2.0 Copyright (C) 1981 by Microsoft \*\*\*\* Bytes free Ok. auto 1000 1000

すると「1000」まで自動的に表示される。もちろん。 命令文を打ち込んで、最後に 国キーを押せば、自動的に 次の行番号が表示される。つまり、行番号を打ち込まな くてすむわけだ。

#### 【キー操作】 日日日日日日日日日日日日日日

Disk version [May 24,1985] How many files(0-15)? NEC N-88 BASIC Version 2.0 Copyright (C) 1981 by Microsoft \*\*\*\* Bytes free OK. 1000 ' 1010

このように、autoを使えば行番号を打つ手間が当ける し、なによりも行番号の打ち間違いがなくなるから、ぜ ひ利用したい。なお、行番号を自動的に発生させるモー ドからぬけ出したいときは

#### STOP キーを押す。

ところで、すべてのプログラムが必ずしも10行おきで 書かれているとは限らない。たとえば、ほとんど10行お きだが、ときどき1895行とか2055行といった端数の行番 号が使われているプログラムリストも少なぐない。打ち 込む \_プログラムリストをざっと眺めて、端数の行番 出かいくつもあるようだったらautoは使わないほうがい いだろう。

# プログラムのSAVE

PC 88に限らずパソコンは、電源を切ると、 プログラムが消えてしまう。

そこで、打ち込んだプログラムをディスクに保存、つま り save することになる。

本誌で紹介しているプログラムは、それほど長いもの がないので、根性さえあれば一気に打ち込むこともでき るだろう。だが万一、停電などがあって「せっかく 4時 間かけて打ち込んだプログラムが消えちゃった」という ような事態を防ぐためにも、こまめに save L たほうがい い。saveさえしておけば、いつでも呼び出すことができ るのだから。

では、saveの方法を紹介しよう。ここでは、仮じ、auto を使って1500行までプログラムを打ち込んだことにしよ ٠,

1500行の命令文を打ち終わって□キーを押したところ で、画面はきっと次のようになっているはずだ。

#### 【キー操作】 🗐

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
```

ここで、STOPキーを押すと auto が終了し、BASIC の入力待ちの状態になる。

#### 【キー操作】 STOP

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
```

ドライブ1に、先ほど作ったシステムディスクをセッ トし、次に、saveするプログラムのファイルネームを決 める。

#### ファイルネームとはプログラムの名前

のことで、英数字カナ (アルファベット、数字、カタカ ナ)5文字以内で自由に決めることができる(実際には 最入8文字まで使えるが、扱いが面倒なので5文字と考 えたほうがいい)。

ここでは、仮し「gamel」というファイルネームをつ けることにしよう。

#### 【キー操作】 [二]

#### \*\*\* ディスク ユーティリティー \*\*\*

- 1 フロッピーディスクのコピー
- 2 システムディスクの作成
- 3 データディスクの作成
- 4 I Dセクタの書き換え
- 5 終了

実行したい処理の番号を選んでください?

ここでは「2」を選ぶ。

【キー操作】 ②。

#### 【システムディスクの作成】

#### システムディスクをセットしたドライブ番号?

システムディスクはドライブ 1、セットしてあるので、「1」を選ぶ

【キー操作】

#### 新しいフロッピーディスクをセットしたドライブ番号?

買ってきたブランクディスク (または使い古しのディスク)を、トライプ 2 にセットして、「2」を選ぶ。 【キー操作】 2.

#### 物理フォーマットをしますか(y/n)?

ここで物理フォーマットをするかどうか聞いてくる。 詳しい説明は省くが、ここでは文を選ぶ。

【キー操作】 図 🗔

#### ドライブ2のディスクをフォーマットします。 よろしいですか? (y/n)?

もう一度確認してくる。なんだかしつこいようだが、 物理フォーマットしてしまうと、それまでディスク、当 かれていた回答がすべて消えてしまうから値手ないた。 人切なディスクを守るための配慮といえる。ここでは身 度、図を入力する。すると、以下のようなメッセージが 表示されて、物理フォーマットが始まる。

【キー操作】 図[

#### 物理フォーマット中です。

続けて、自動的にシステムフォーマットと、システム のコピーが行われる。

システムフォーマット中です。 システムコピー中です。

システムのコピーが終了すると、以下のメッセージが 表示される。

終了しました。

ディスクユーティリティーの作業を続けますか(y/n)?

ンステムディスクは1枚あれば十分だから、これで終 fにしよう。立を選ぶと、最初のメニュー画面に戻る。 【キー操作】 ...

#### \*\*\* ディスク ユーティリティー \*\*\*

- 1 フロッピーディスクのコピー
- 2 システムディスクの作成
- 3 データディスクの作成
- 4 【 Dセクタの書き換え
- 5 終了

#### 実行したい処理の番号を選んでください?

「5」の「終了」を選ぶと、プログラムが終了し、BA SI(の入力待ちの状態に戻る。

7 .

O.K

これでンステムディスクの作成は終わった。ドライブ Lにセットしたオリジナルのシステムディスクは、次に 使うときのために大切に保存しておこう



## プログラムの入力

さて、コピーしたンステムディスクを伝って、お待ちかねのプログラムの入力だ。が、そい日、、フログラムリストの例を見てほしい。

左側、1000番から始まる10番ごとの飛び番号になっている。これが行番号で、プログラムの処理の順番を示している。行番号の右側は英語、数字、記号の集まり なっているが、これが命令文で、PC xxは命令文を読みながらプログラムをよ行する

【プログラムリストの例】

1000 ' -----

1010 ' サンフ°ル list

1020 ' -----

1030 CONSOLE 0,25,0,1

1040 WIDTH 40,25

1050 '

1060 FOR I=1 TO 7

1070 COLOR I

1080 PRINT "7° 07" 56 / レンシュウ"

1090 NEXT I

1100 END

では、入力を始めよう。プログラムリストをそのまま打ち込んでいけばいいわけだ。たとえば、最初の1000行は以下のように打ち込む。空白もスペースキーを押すことをおれな、ようし。1行分の入力が終れば、最後に口キーを押す。

# アソコンBASIC入門講座



# 打ち込みの前に

今回のプログラム講座で使用しているシステムディスクは、N-88BASICver2.0です。パージョンの違いによってメニュー画面が多少異なりますが、基本的に内容は同じです。詳しくは付属のマニュアルを参照してください。

プログラムを打ち込むというと、経験のない読者にとっては、なんだか

#### とてつもない大事業

に思えるかもしれない。とくに、いままでパソコンをゲームにしか使ったことがなく、プログラムというものにいっさいかかわったことがないのであれば、なおさらのことだろう。

ところが、きちんとした手順を踏んで、いくつかのルールさえ守れば、プログラムリストの打ち込みほど簡単で単純な作業はない。慣れてしまえばむしろ、これほどかったるいルーティンワークはない、と思うようになる。そう、気楽に、気楽に…。

では、読者が用意しなくてはいけないもの。つまり、

#### プログラムの保存に必要なもの

をあげていくことにしよう。

- ●PC-88のフルセット(本体、ディスプレイ、プリンタ)
- N88-BASICシステムディスク (本体付属)
- ●ブランクディスク

順番に説明しよう。まず必要となるのがPC-88。それも本体、ディスプレイ、プリンタのフルセットが必要となる。プリンタは必ずしも必要ではないが、あとから説明するように、プログラムリストを正しく打ち込んだかどうかを確認するには、画面よりもプリンタで打ち出したリストのほうがはるかに見やすい。打ち込み後のデバッグ(打ち込みミスの修正)の

#### 苦労も少ない。

一刻も早くゲームを楽しみたいのなら、プリンタはあったほうがいいね。

次が、N88-BASIC のシステムディスク。本体を買って箱から取り出したとき、何枚かのディスクが付属していたことを覚えているだろう(PC-88をゲームにしか使っていないようだったら、どこかにしまい込んで忘れているかもしれないけど)。そのなかの一つに、N88-BASIC システムディスクがあったはずだ。似たようなものにN88-日本語BASICがあるが、今回はN88-BASIC を使うので間違えないように。

問題は、最後のブランクディスクだ。あらためて述べるまでもなく、プログラムの保存にはディスクを使う。 なにもプログラムが書き込まれていないディスクのことをブランクディスクと呼ぶが、これを手に入れよう。 パソコンショップで売っているから、

#### 20のブランクディスクをください

とお店の人に言えばいい。

手もとに使い古しのディスク(たとえば、もう遊ばなくなったゲームとかね) があれば、それを利用することもできる。なにも、新品のブランクディスクを買わなくてもいいわけだ。



### システムディスクを作る

プログラムを入力するには、ブランクディスクを フォーマットして

システムディスクを作らなくてはいけない。フォーマットなんていう専門用語を使うといかにも難しそうだが、 PC-88にはそのためのプログラムが用意されているから、 思ったより簡単なはずだ。その手順を紹介しよう。

まず、N88-BASIC のシステムディスクをドライブ 1 にセットして、リセットスイッチを押す。そう、ここま ではゲームを立ち上げるときの操作とまったく同じだ。

Disk version [May 24,1985] How many files(0-15)?

DISK-BASICが立ち上がると「How many files(0-15)?」と聞いてくる。ここではロキーだけを押そう。

【キー操作】 □

Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
\*\*\*\*\* Bytes free
Ok

ここで、システムディスク作成用のプログラムである「dskut2. j88」をスタートさせる(ディスクドライブが1ドライブだけのPC-88であれば、「dskut1. j88」を使うのだが、きっと1ドライブのPC-88を使っている読者はいないはずだ。いたら、ゴメン)。

[キー操作] run dskut2. j88]

Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
\*\*\*\*\* Bytes free
Ok
run "dskut2.]88"

プログラム名を正しく入力して日キーを押すと、しば らくたってから次のようなメニューが表示される。

# キミもチャレンジ!!

# だれでも簡単に入力できる N-88ベーシックプログラム

わかりやすくてためになるプログラム講座つき

「自分でゲームが作れたらなー」なんて思っているキミ/頭の中で考えるより、まずはチャレンジしてみよう。プログラムを入力するのは、決まりごとさえきちんと守れば、それほど難しいことじゃないんだ。つまらない失敗をしないよう、入力を始める前に、基本的なことを説明してあるプログラム講座を読んで勉強してね/ それではキミの健闘を祈る。





# アリスの新たなる冒険

グラフィック·アドベンチャーブック●4 いよいよ今秋 発売!! 定価880円

気がつくと、アリスはまた見知らぬ場所に倒れていました。そこは、変わった生き物と変わった法則が支配する、ちょっとおかしな別世界。でも夢のようなお話にはなれっこのアリスは、髪をかきあげてつぶやきます。

「あらいやだ、早く帰らないと、またお姉さ んにしかられてしまうわ」

ところが、今度はそう簡単に帰ることはできそうにないことを、ほどなくアリスは思い 知ったのです……!

剣と魔法と竜の園。デーモンス・シティ、鬼神狩り。バトル・ブラネット 大宇宙の魔城。に続く・・大判サイズをいすしたピンナップ、カード、など、筆魔なイラストいっぱいの画期的なゲームブック

「石思議の国家以もウンダーで





**2枚組になって2倍お** - クな新刊情報!!

★ディスク文庫は、アルバム (A 5 判カラー60ページャあまけプログラムリスト、袋とじヒ ツトグック)と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベル・シールの豪華セットです。

★この「とらわれペンギン」は、全国の本席さんで、12月6日発売です。もし店頭にない場

合も、電店注文で取りよせてもらえます。

★詳しくは、アンコン藻集部(下記住所)まてパンフレットをご請求くたさいね!

〒160 東京都新宿区新宿5丁目18番20号 辰日出版 ☎03(208)8701(代)03(208)6740(編集部)

アソコンすうばあスペシャル●3

## 同人ソフト大集合

昭和63年11月30日第1刷発行

編集人・赤羽博之 発行人・麻田知之

発行所·辰巳出版株式会社

〒160 東京都新宿区新宿5-18-20 CO3(208)8701(代表) 人日本印刷株式会社 印刷

雑誌61453-19 アソコン・ブックス 19 1988 Printed in Japan

定価680円